SEIKO

ゲーム・ショットクロック

KT-501 Game・Shot Clock

取扱説明書

このたびは、セイコー製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
なお、お読みになった後はいつでもご覧いただけますよう、大切に保管してください。

ご注意

(1)本書の内容の一部または全部を無断転載することは、禁止されております。
(2)本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
(3)本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気づきの点がありましたらご連絡ください。
(4)本製品がお客様により不適当に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、または当社及び当社指定のサービス担当以外の第三者により修理・変更されたことに起因して生じた損害につきましては、当社は責任を負いかねますのでご承知ください。

本書で使用される記号について

本書で使用される記号の意味は次の通りです。

⚠警告	誤った取り扱いをしたとき、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示します。

⚠注意	誤った取り扱いをしたとき、傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示します。

次の絵表示は、禁止事項を示します。

一般的な禁止

分解禁止

水場での使用禁止

ぬれ手禁止

水ぬれ禁止

次の絵表示は、必ず実行していただく事項を示します。

一般的な指示

電源プラグを抜く

目次

１．　安全のために必ずお守りください 1
２．　概要 3
３．　特長 3
４．　各部の名称と働き 3
５．　お使いになる前に 6
６．　操作の方法 8
　６－１．ショットクロック操作盤 8
　６－２．ゲームクロック操作盤 10
　　６－２－１．バスケットボール 10
　　６－２－２．プログラムタイマー 12
　　６－２－３．ストップウォッチ 14
　　６－２－４．タイマー 17
　　６－２－５．時計 19
　６－３．各イベントの工場出荷時の初期設定値 21
７．　構成内容・仕様 22

（※）英文取扱説明書 ..... 24～50

１．安全のために必ずお守りください

製品を安全に正しくお使いいただき、貴方や他の人々への危害や財産への損害を未然に防ぐために、守っていただきたい注意事項を示しています。

⚠警告		
異常時の処理	煙が出る、変な臭いがするなどの異常が発生したときは、すぐにもとの電源を切り、使用をやめてください。 煙がでなくなることを確認して、修理はお買い上げいただいた販売店もしくは、販売会社へご依頼ください。 そのまま使うと、感電や火災の原因となります。	
ケーブル接続の注意	コンセントから電源コードを抜く場合は、必ず電源プラグを持って抜いてください。 感電、故障や火災の原因となります。	
ケーブル接続の注意	電源コードや電源プラグが痛んだり、コンセントの差し込みがゆるいときは、使用しないでください。 感電・ショート、発火の恐れがあります。	
ケーブル接続の注意	湿気、ほこりの多い場所、急に温度が変化する場所での使用はさけてください。 ショート・感電の恐れがあります。	
分解・修理・改造の禁止	修理技術者以外は絶対に分解・修理・改造を行わないでください。 修理は、お買い上げいただいた販売店もしくは、販売会社へご依頼ください。感電や火災の原因になります。	
異物混入禁止	製品の内部にピン・金属などの異物を入れないでください。 万一、これらが内部に混入した場合は速やかに電源スイッチを切ってください。 点検は、弊社もしくは代理店にご依頼ください。 そのまま使うと感電や火災の原因になります。	
水場での使用禁止	本体は屋内専用のため、ケースは防水構造となっていませんので、絶対に水がかからないようにしてください。屋外やプールサイドなど、水のかかる恐れのある場所で使用しないでください。ショート・感電の原因となります。	
ぬれ手禁止	濡れた手で操作をしないでください。 感電や故障の原因となります。	
水ぬれ禁止	電源コネクタ部分や各コネクタ部分に水を付けないでください。 焼損や故障の原因となります。	

⚠注意	
直射日光に長時間放置しないでください。内部の温度が上昇して回路部品などが損傷することがあります。	
電源ケーブルを接続するときは、必ず電源スイッチを切ってください。 また、電源ケーブルは指定のケーブル以外は使用しないでください。 感電や故障の原因となります。	
本機は精密な電子回路で構成されています。誤った使用や、乱暴な扱いをしますと回路部品に悪影響を与え、故障や寿命を短くする原因となります。	
電源のＯＮ／ＯＦＦは５秒以上の間隔をあけてください。	
本機を移動する場合は必ず電源を切ってから行ってください。 感電や故障の原因となります。	
使用時以外は、電源プラグをコンセントから抜いてください。 絶縁劣化による感電・漏電・火災の原因となります。	
外部からの異常な信号等により動作がおかしくなった場合は、電源を切り５秒以上の間隔をあけ再度電源を入れなおしてください。	
ケーブルを接続するときは、正しく差し込んでください。故障や異常動作の原因になります。	
ケースや表示面に、アルコール・ガソリンなどの溶剤類、化粧品などのスプレー液、また、クリーナー類、接着剤及び塗料などが付着しないようにしてください。 化学変化により、変色、劣化や破損の原因となることがあります。	
スタンドに寄りかかったり、乗ったりしないでください。スタンドを勢いよく押したりしないでください。転倒のおそれがあります。	

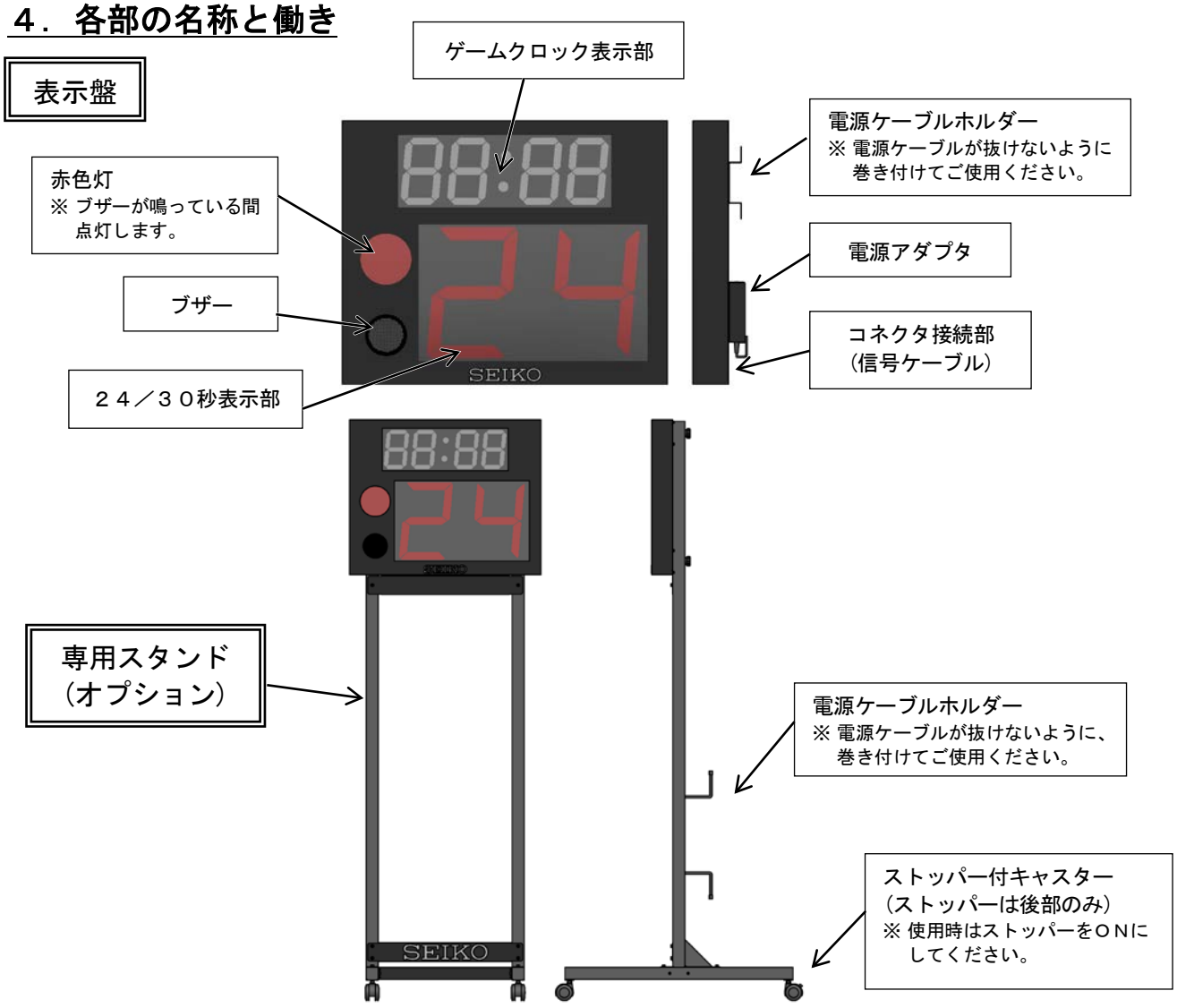
２．概要

ゲーム・ショットクロック（ゲームクロック付２４秒表示装置）は、バスケットボールのゲームクロックと２４秒表示がセットになった競技用タイマーです。
ミニバスケットボール用３０秒表示も可能であり、１４秒ルールにも対応しています。
時間設定は１秒単位で最大９９秒まで変更可能であり、プログラムタイマーやストップウォッチ等の機能もありますので、バスケットボール以外のスポーツテストや各種トレーニングなどにも、幅広くご利用いただけます。

３．特長

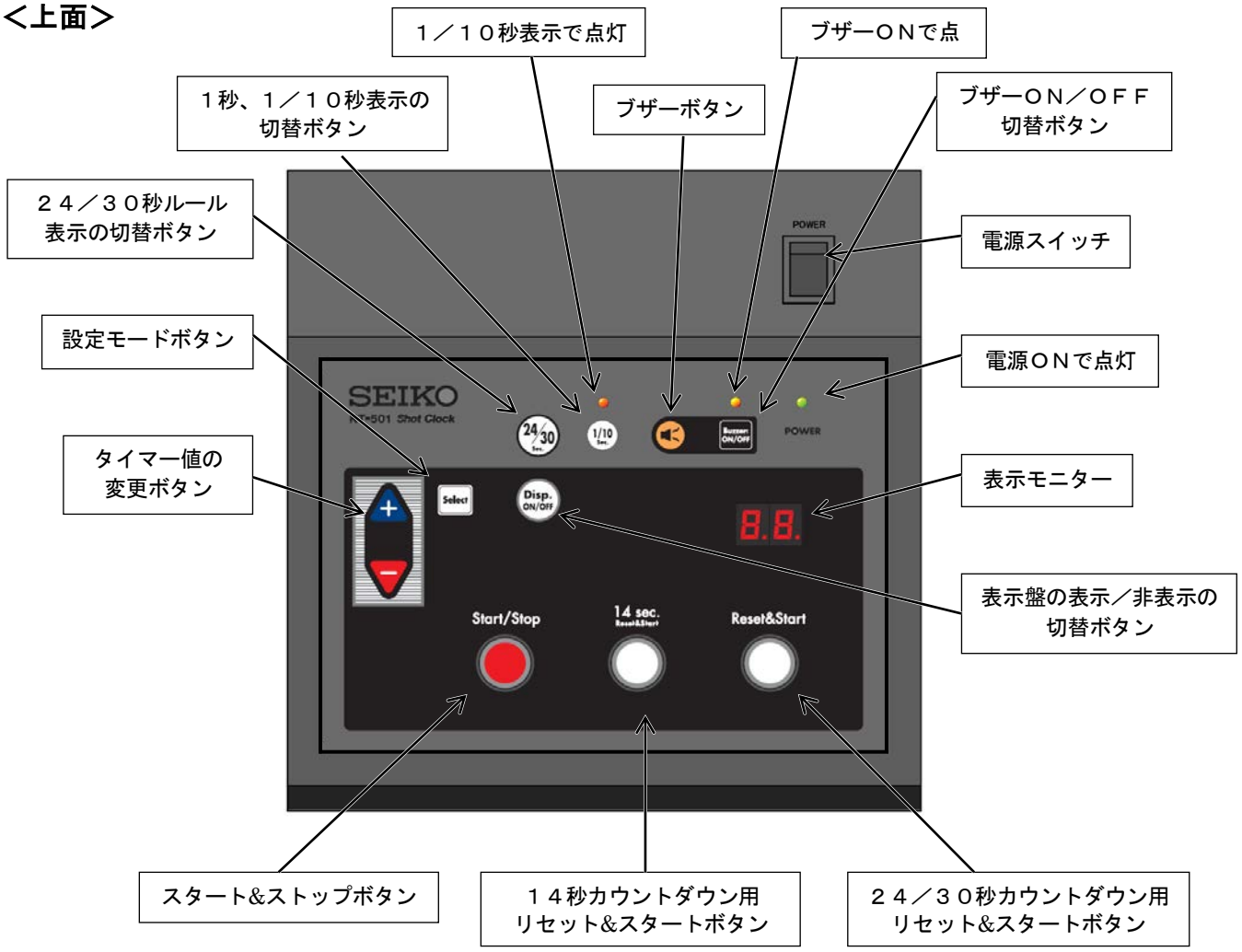
・文字高２５０mm(２４／３０秒表示部)及び１３０mm(ゲームクロック表示部)の、鮮明で見やすい文字になっています。(高輝度ＬＥＤを使用)
・ショットクロック操作盤の『Start/Stop』『Reset&Start』『14sec.Reset&Start』ボタンは、操作状況を表す内部照明付きになっています。
　また、他の設定スイッチとは形状の異なる大きなスイッチを採用していますので、とても使いやすい操作パネルとなっています。
・２４秒・１４秒の数値は設定変更でき、かつ、その変更した数値を記憶させることができます。

４．各部の名称と働き

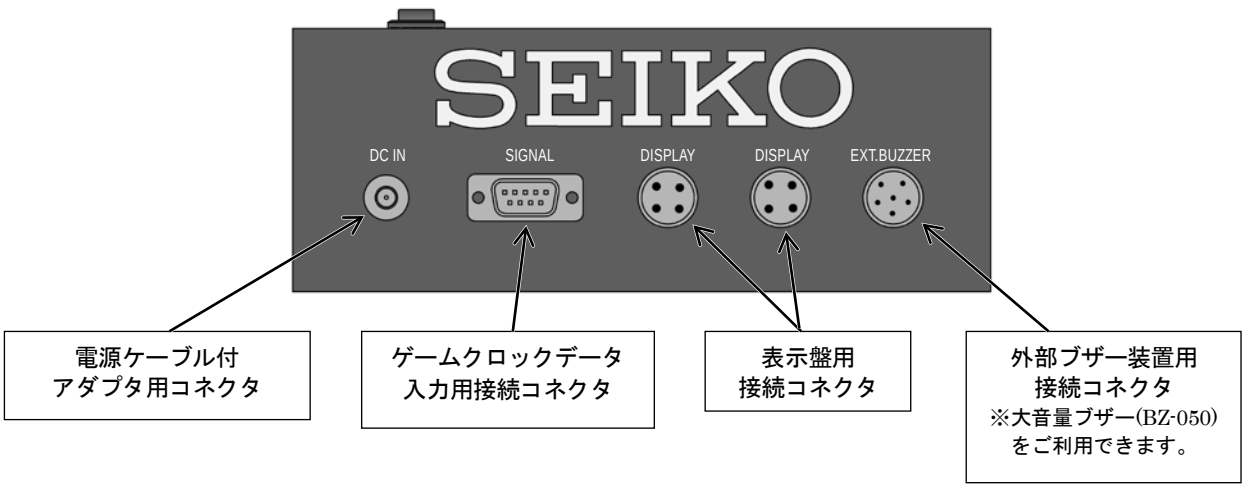


ショットクロック操作盤

＜上面＞

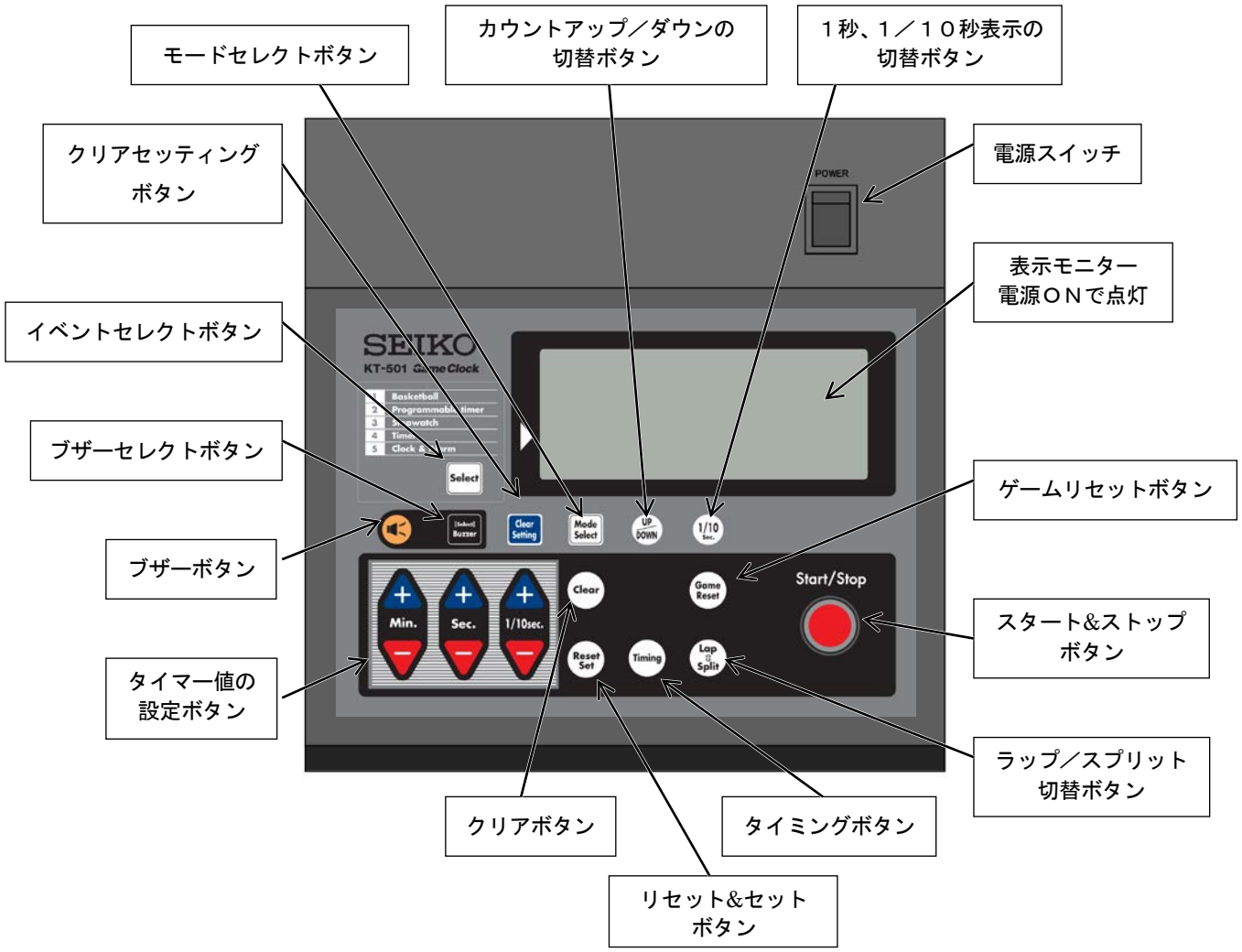


＜背面＞

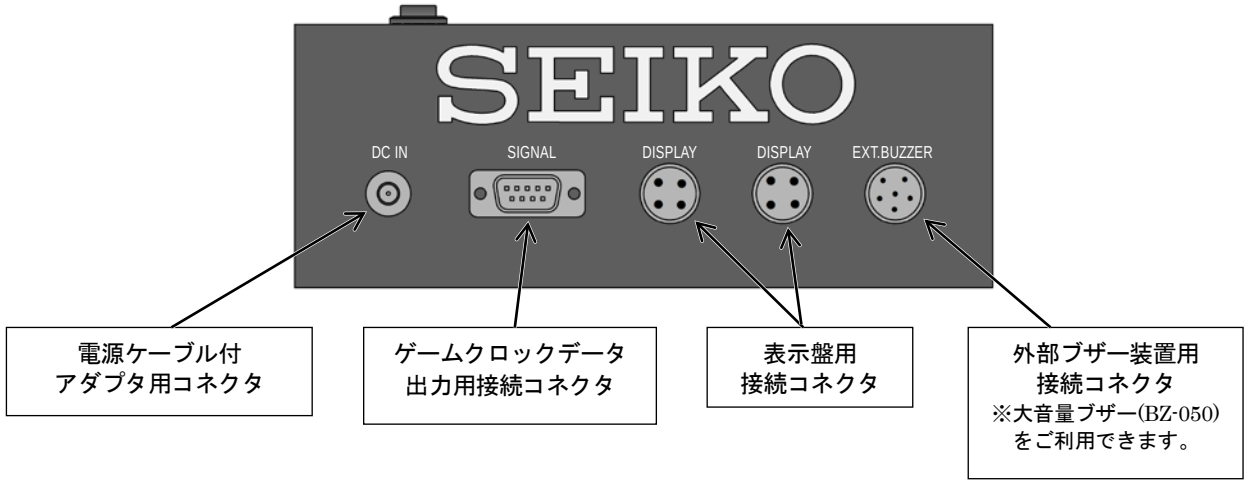


ゲームクロック操作盤

＜上面＞



＜背面＞



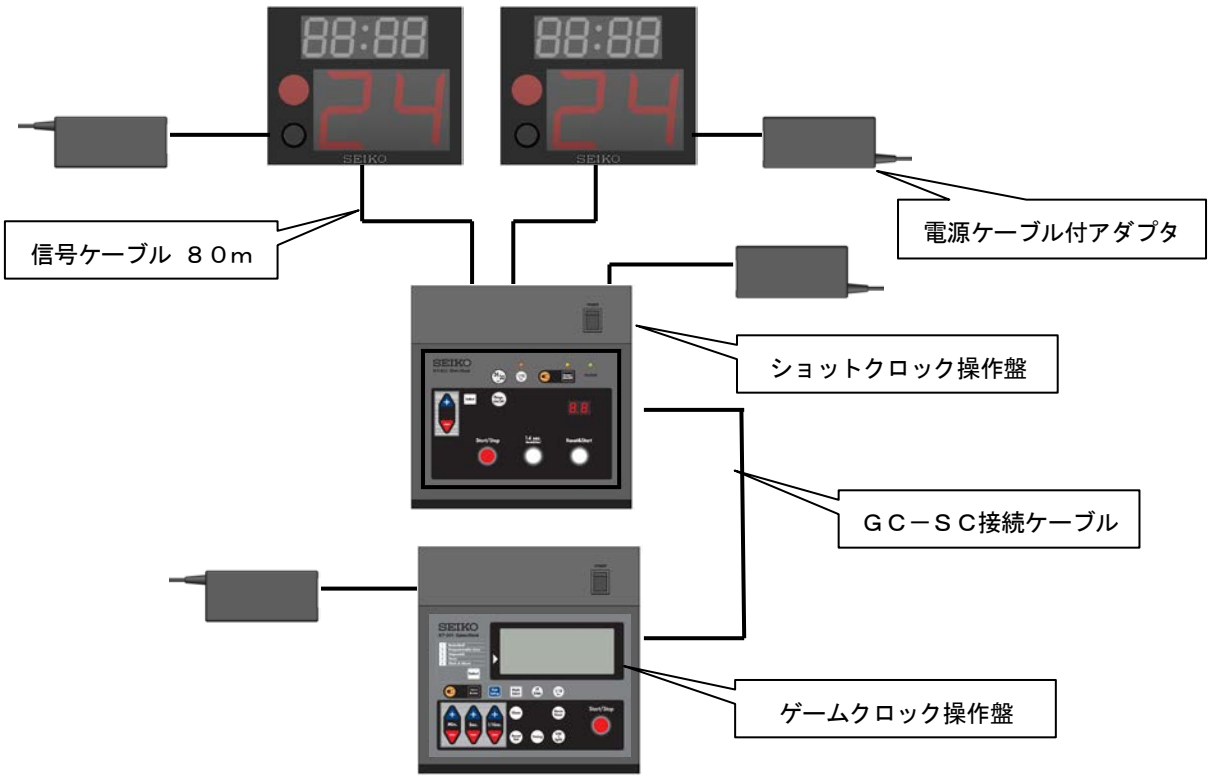
５．お使いになる前に

１．付属の電源ケーブル付アダプタを表示盤&操作盤の電源コネクタにしっかりと差し込み、
電源プラグをコンセントに正しく差し込んでください。

２．表示盤裏面のコネクタ接続部、及び操作盤背面のコネクタ接続部に専用ケーブルをしっかりと
差し込み、ナット部をしめてください。

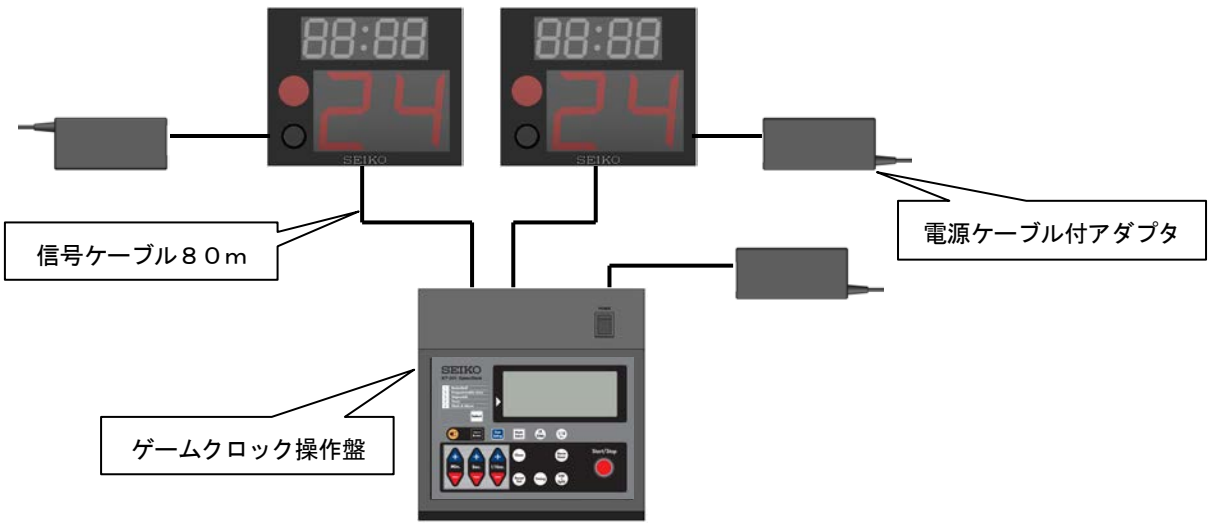
＜接続図＞

【バスケットボール】



※信号ケーブルの接続は、表示盤用接続コネクタのどちらに接続しても構いません。

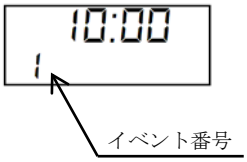
【その他のイベント】



【SC】はショットクロック操作盤の操作や表示を、【GC】はゲームクロック操作盤の操作や表示を表します。

3．電源スイッチを入れてください。
【SC】ＬＥＤ点灯時がＰＯＷＥＲ　ＯＮ状態です。
【GC】表示モニター点灯時がＰＯＷＥＲ　ＯＮ状態です。

4．【GC】 Select ボタンでイベント（実施したい競技）を選択してください。
選択されたイベントは、表示モニタの左隅に表示されます。



5．【GC】 Mode Select ボタンで現在のイベントの設定が変更できます。
有効にするには、 Game Reset ボタンで一度リセットしてください。

6．**【GC】工場出荷時の初期設定値**

イベントの設定を初期設定に戻す場合
①設定中を除き、 Clear Setting ボタンを２秒以上長押しすると、現在のイベントの設定内容がすべてクリアされ、設定が工場出荷時の初期設定値の表示に戻ります。
② Clear Setting ボタンを押しながら電源を投入すると、すべてのイベントの設定が工場出荷時の初期設定値の内容にリセットされます。（ Clear Setting は電源投入後、５秒間押し続けてください）
工場出荷時の初期設定値は、本紙６－３項を参照ください。

7．ブザーの鳴動を設定してください。
【SC】 Buzzer ON/OFF ボタンで、２４秒計タイムアップ時のブザーＯＮ／ＯＦＦをお選びください。
ＬＥＤ点灯時がブザーＯＮです。
【GC】 Select Buzzer ボタンでブザー音量を「大・連続」→「小・連続」→「消音」の３パターンから選べます。

※但し、バスケットボールのみ「大・連続」→「消音」の２パターンになります。

【SC】【GC】 ボタンを押している間、表示盤のブザーが鳴り続けます。

8． 1/10 Sec. ボタンで１／１０秒表示をするかお選びください。
【SC】ＬＥＤ点灯時、２４秒計が１０秒未満になったとき、１／１０秒表示になります。
【GC】バスケットイベントの場合は１分未満になったとき、１／１０秒表示になります。
タイマーイベントは、いつでも１／１０秒表示にすることができます。
その他のイベントには、１／１０秒表示はありません。

9．【SC】 Disp ON/OFF ボタンで表示ＯＦＦにした場合、ブザーも連動してＯＦＦになります。
次に表示をＯＮに戻した場合、ブザーＯＮ／ＯＦＦは表示ＯＦＦ操作前の状態に戻ります。

１０．【SC】２４秒計を３０秒計に変更する場合、 24/30 Sec. ボタンを押すたびに、２４秒と３０秒が切り替わります。

３０秒タイマーの時、操作盤の表示モニター末尾に「．」が表示されます。

６．操作の方法

６－１.ショットクロック操作盤

◆操作手順

	操作内容	操作	動作	表示モニター
1	試合スタート セットしたタイムから スタートします。		カウント開始 ＊Start/Stop ボタン 赤色点滅	24 ⇨ 23
2	シュート	 ボタンを押し続ける	停止 ＊Reset & Start ボタン緑色点灯	24
3	リバンドをとった	 ボタンを離す	カウント開始 ＊Start/Stop ボタン 赤色点滅	24 ⇨ 23
4	ボールがアウトになり 試合中断 ＊ボールが相手チームに 移る場合はタイマーを リセットしてください。		停止 ＊Start/Stop ボタン 赤色点灯	18
5	時間を修正する場合		例) 18 秒→15 秒に 修正する場合	15
6	試合再スタート		＊Start/Stop ボタン 赤色点滅	15 ⇨ 14
7	24 秒経過して試合中断		自動停止 (ブザー)	0 (ブザー)

◆２４秒からスタートする場合

8-1	タイマーをリセット		ボタンを押している間 ＊Reset & Start ボタン緑色点灯	24 ⇨ 23
8-2	スタート	 ボタンを離す	＊Start/Stop ボタン 赤色点滅	

◆１４秒からスタートする場合

9-1	タイマーをリセット		ボタンを押している間 ＊14 sec. Reset & Start ボタン緑色点灯	14 ⇨ 13
9-2	スタート	 ボタンを離す	＊Start/Stop ボタン 赤色点滅	

◆２４秒・１４秒を他の設定秒に変更する場合

	操作内容	操作	動作	表示モニター
1	停止状態から		＊Start/Stop ボタン 赤色点灯 ＊Reset & Start ボタン緑色点灯	
2	24 秒の設定を 23 秒に変更する場合		例) 24 秒→23 秒に変更	
3	14 秒の設定を 変更する場合		＊Start/Stop ボタン 赤色点灯 ＊14 sec. Reset & Start ボタン緑色点灯	
4	14 秒の設定を 15 秒に変更する場合		例) 14 秒→15 秒に変更	

◆電源スイッチを切った際、変更した設定秒を記憶させない場合
（その試合のみ特別ルールで行う場合など）

5-1	設定を確定		 ボタンが 3 回緑色点滅	
	※ 変更前の設定秒に戻す場合は、 ボタンを 2 秒以上押すか、または電源スイッチを入れなおしてください。			

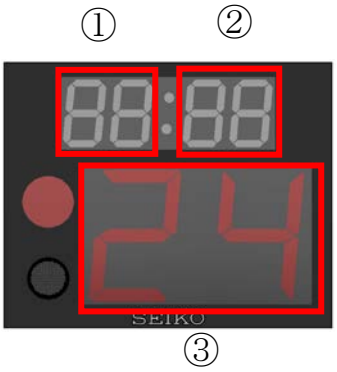
◆電源スイッチを切った際、変更した設定秒を記憶させる場合（ルール変更の場合など）

5-2	設定を確定		 ボタンが 3 回緑色点滅	

※ ３０秒の設定秒は変更できません。

６－２．ゲームクロック操作盤＆表示盤

６－２－１．バスケットボール



【表示盤】

設定中：①ゲームクロック　分位
②ゲームクロック　秒位
③２４／３０秒

競技中：①ゲームクロック　分位（秒位）
②ゲームクロック　秒位（１／１０秒位）
③２４／３０秒

【操作盤】

１．プログラム（最大プログラム数：９種類）設定ができます。
２．タイマーが１分を切った時、１／１０秒単位表示から１秒単位表示に切り替えることができます。
３．カウントＤＯＷＮ(減算)表示からカウントＵＰ(加算)表示に切り替えることができます。

※初期設定値は、本紙６－３項を参照してください。
※初期設定時間のまま作動させる場合は、下記設定確認／修正のプログラム変更操作は不要です。

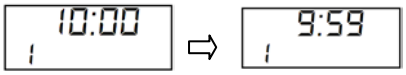
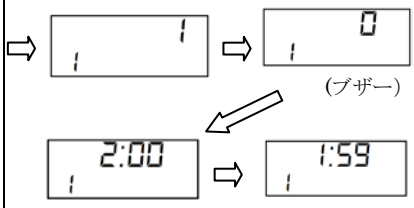
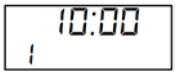
◆設定確認／修正方法

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	イベントセレクト／ モードセレクト	Select　Mode Select		10:00 1 ⇨ 10:00 1 P1 SETTING
2	プログラム１の確認 ／修正ができます。	+ Min. −　+ Sec. −	例）9 分 00 秒	9:00 1 P1 SETTING
3	プログラム１の確定 プログラム２の設定に 移動します。	Reset Set	例）2 分 00 秒	2:00 1 P2 SETTING
4	※１．この後、プログラム３以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法に準じて行ってください。 ※２．設定中のプログラムのタイムを０：００に設定変更すると、それ以降のプログラム設定はキャンセルされます。 ※３．プログラム８、９の初期設定値は未設定です。			
5	設定完了／ ゲームモードへ切替	Mode Select		10:00 1

※1．設定中に UP DOWN ボタンを押すとカウントＤＯＷＮ(減算)表示からカウントＵＰ(加算)表示に切り替わります。

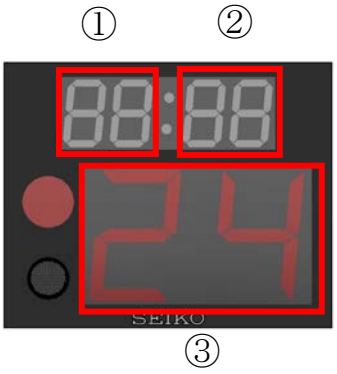
※2．1/10 ボタンを押すとタイマーが１分を切った時、１／１０秒単位表示(初期設定値)から１秒単位表示に切り替わります。 1/10 ボタンはいつでも押せます。
但し、１／１０秒単位表示は、カウントＤＯＷＮ(減算)表示の場合だけで、カウントＵＰ(加算)表示の場合はできません。

◆操作手順：ゲームスタート

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	ゲームスタート		カウント開始	
2	ゲームクロックを修正する場合		ゲームクロック 停止時のみ操作可能	
3	第１ピリオド終了 インターバル表示に変更		ゲームクロック 自動停止（ブザー） インターバル表示に 自動切替	
4	ピリオド ／インターバルタイムを スキップする場合		タイマーストップ時に リセットボタンを押す とブザーが鳴り、 次のピリオド／ インターバルに スキップします。	
5	ゲーム終了 ゲームクロックリセット		最初に設定した状態 に戻ります。	

６－２－２．プログラムタイマー

※インターバルトレーニングを始めとした
各種トレーニングなどにお使えいただけます。



【表示盤】

設定中：①分位
②秒位
③プログラム番号（１～２０）

競技中：①分位
②秒位
③プログラム番号

【操作盤】

１サイクルを最大２０プログラムの設定ができます。

※初期設定値は、本紙６－３項を参照してください。

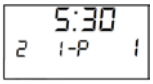
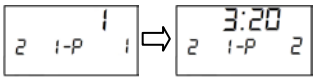
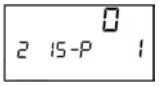
◆設定確認／修正方法：（例：プログラム１：5 分 30 秒→プログラム 2：3 分 20 秒を 15 回繰り返しの場合）

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	イベントセレクト／ モードセレクト	Select　Mode Select		0:00 2 0P 0 ⇨ 0:00 2 0P 1 SETTING
2	プログラム１の設定／ プログラム１を確定し、 プログラム２に移動	Min. Sec.　Reset Set	例）5 分 30 秒	5:30 2 0P 1 SETTING ⇨ 0:00 2 0P 2 SETTING
3	プログラム２の設定／ プログラム２を確定し、 プログラム３に移動	Min. Sec.　Reset Set	例）3 分 20 秒	3:20 2 0P 2 SETTING ⇨ 0:00 2 0P 3 SETTING
4	＊１．この後、プログラム３以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法に準じて行ってください。 ＊２．設定中のプログラムのタイムを 0：00 に設定変更すると、それ以降のプログラム設定はキャンセルされます。			
5	繰り返し回数の設定	1/10sec.	例）15 回	0:00 2 15 P 3 SETTING
6	ラストプログラムキャンセルの設定	Lap Split	15 回目のプログラム 2 をキャンセルする。	0:00 2 15-P 3 SETTING　「P」の前に「－」が付きます
7	設定完了／ タイマーモードへ切替	Mode Select		5:30 2 0-P 1

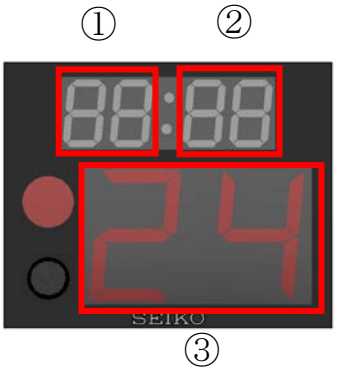
※設定中に UP DOWN ボタンを押すとカウントＤＯＷＮ(減算)表示からカウントＵＰ(加算)表示に
切り替わります。

◆操作手順：タイマースタート

（例：プログラム 1：5 分 30 秒→プログラム 2：3 分 20 秒を 15 回繰り返しの場合）

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	プログラム 1 スタート		カウント開始 （ブザー）	 (ブザー)
2	プログラム 1 終了 プログラム 2 スタート		プログラム 1 終了と 同時にプログラム 2 の カウント開始（ブザー）	 (ブザー)
3	プログラム中断 プログラムタイム修正する 場合			
4	設定したプログラム終了／ プログラムスタート表示		自動停止（ブザー）／ リセット	 (ブザー)

６－２－３．ストップウォッチ



【表示盤】

１／１００秒単位で最大９９分５９秒９９まで計測して表示します。

設定中：①～③表示無し

競技中：①秒位

②１／１００秒位

③分位

【操作盤】

ラップ(LP)／スプリット(SP)の表示切り替えができます。

※初期設定値は、本紙６－３項を参照してください。

◆設定確認／修正方法：ラップ／スプリット表示の切替

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	イベントセレクト／ストップウォッチモード	Select		0:00 3 LP 00
2	ラップ／スプリット表示切り替えができます。	Lap Split		0:00 3 SP 00

※ストップウォッチタイム動作中（数字が動いている状態）でも Lap Split ボタンを押せます。LP／SP が切り替わり、その後に表示される内容も LP／SP が切り替わります。

◆操作手順：１回毎の計測をする場合

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	ストップウォッチモード		ラップ／スプリット表示モードのどちらでも同じ動作になります。	0:00 3 LP 00
2	スタート	Start/Stop	計測開始	0:01 3 LP 78
3	ストップ 例) 18 秒 08	Start/Stop	停止	0:18 3 LP 08
4	リセット	Clear	リセット	0:00 3 LP 00

※９９分５９秒９９を過ぎると０表示に戻り、計測は続きます。

◆操作手順：スプリットタイム(SP)の計測をする場合

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	スプリット表示を選びます。	Lap Split		0:00 3 SP 00
2	スタート	Start/Stop	計測開始	0:01 3 SP 78
3	スプリット計測 例) 26 分 13 秒 08	Timing	スプリットタイムを表示（停止）し、「SP」点滅します。計測は継続しています。	26:13 3 SP 08
(4)	ラップタイム表示へ変更することができます。	Lap Split	ラップタイムを表示し、「LP」点滅します。	26:13 3 LP 08
(5)	スプリット表示に戻す	Lap Split	スプリットタイムを表示し、「SP」点滅します。	26:13 3 SP 08
6	スプリット解除 例) 28 分 32 秒 56	Timing	トータルタイム表示（動作）	28:32 3 LP 56 ⇨ 28:32 3 LP 57
7	ストップ 例) 30 分 23 秒 72	Start/Stop	停止	30:23 3 SP 72
8	リセット	Clear	リセット	0:00 3 SP 00

※(4) (5)は必要に応じて行ってください。

◆操作手順：1 位、2 位タイムの計測をする場合

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	スプリット表示を選択	Lap Split		0:00 3 SP 00
2	スタート	Start/Stop	計測開始	0:01 3 SP 78
3	1 位タイム計測 例) 26 分 13 秒 08	Timing	1 位タイム表示(停止)、「SP」点滅表示 ＊計測は継続	26:13 3 SP 08
4	2 位タイム計測	Start/Stop	1 位タイム表示(停止)、「SP」点灯表示 ＊計測は継続	26:13 3 SP 08
5	2 位タイム表示 例) 28 分 32 秒 56	Timing	2 位タイム表示に変更	28:32 3 SP 56
6	リセット	Clear	リセット	0:00 3 SP 00

◆操作手順：ラップタイムの計測をする場合

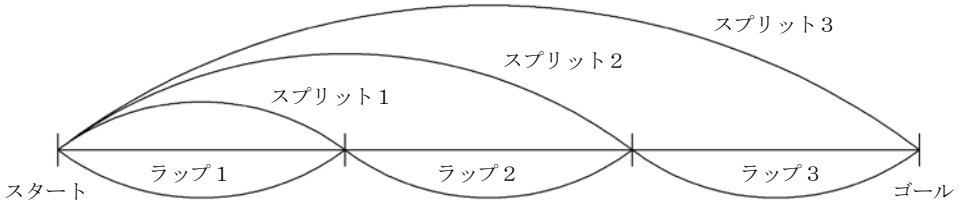
	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	ラップ表示を選択	Lap/Split		0:00 3 LP 00
2	スタート	Start/Stop	計測開始	0:01 3 LP 78
3	第 1 ラップ計測 例) 26 分 13 秒 08	Timing	第 1 ラップタイム表示(停止)し、 「LP」点滅 ＊計測は継続	26:13 3 LP 08
4	ラップ解除 例) 28 分 32 秒 56	Timing	トータルタイムを表示(動作)	⇨ 28:32 3 LP 56 ⇨ 28:32 3 LP 57
5	第 2 ラップ計測 例) 23 分 9 秒 27	Timing	第 2 ラップタイム表示(停止)し、 「LP」点滅 ＊計測は継続	23:09 3 LP 27
(6)	スプリットタイム表示へ 変更可能	Lap/Split	スプリットタイムを表示し、 「SP」点滅	49:21 3 SP 35
(7)	ラップ表示に戻す	Lap/Split	第 2 ラップタイム表示し、「LP」点滅	23:09 3 LP 27
8	ラップ解除 （例：59 分 21 秒 35）	Timing	トータルタイムを表示(動作)	⇨ 59:21 3 LP 35 ⇨ 59:21 3 LP 36
9	ストップ 例：80 分 21 秒 72	Start/Stop	停止	80:21 3 LP 72
10	リセット	Clear	リセット	0:00 0 LP 00

※(6) (7)は必要に応じて行ってください。

◆操作手順：上記８のラップ解除せずにタイムをストップさせた場合

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	第 3 ラップ計測、ストップ	Start/Stop	計測停止	23:09 3 0 LP 27
2	第 3 ラップ表示 例) 31 分 00 秒 00	Timing	第 3 ラップ計測し、 ラップタイムを表示	31:00 3 LP 00
3	リセット	Clear	リセット	0:00 0 LP 00

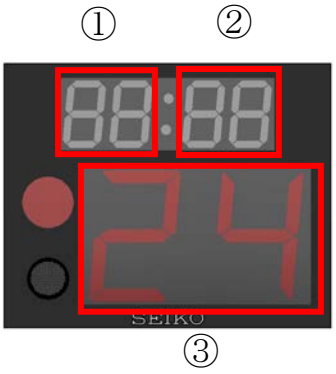
※スプリットタイム／ラップタイムの意味は下図の通りです。



スプリットタイム＝途中経過時間

ラップタイム＝区間時間

６－２－４．タイマー



【表示盤】

設定中：①分位
②秒位
③予鈴番号（１～９）

競技中：①分位
②秒位
③１／１０秒位

【操作盤】

１．設定した時間から減算、もしくは加算表示ができます。
２．予鈴のプログラム（最大：９種類）設定できます。

※初期設定値は、本紙６－３項を参照してください。

◆設定確認／修正方法：（例：１０分３０秒 → 予鈴１：１分３０秒 ）

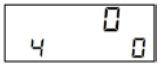
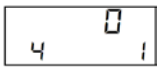
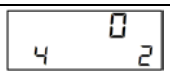
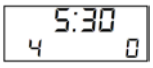
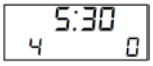
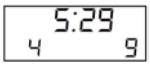
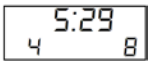
	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	イベントセレクト／ モードセレクト	Select　Mode Select		0:00 4 ⇨ 0:00 4 SETTING
2	設定時間を確定し、予鈴時間のプログラム１に移動	Min. Sec.　Reset Set	例) 10 分 30 秒	10:30 4 SETTING ⇨ 0:00 4 61 SETTING
3	予鈴時間のプログラム１の設定を確定し、予鈴時間のプログラム２に移動	Min. Sec.　Reset Set	例) 1 分 30 秒	1:30 4 61 SETTING ⇨ 0:30 62 SETTING
4	※１．この後、プログラム２以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法に準じて行ってください。 ※２．設定中のプログラムのタイムを０：００に設定変更すると、それ以降のプログラム設定はキャンセルされます。			
5	設定を確定し、タイマーモードへ切り替わります。	Mode Select		10:30 4

※１．設定中に UP DOWN ボタンを押すとカウントＤＯＷＮ(減算)表示からカウントＵＰ(加算)表示に切り替わります。
※２． 1/10 Sec. ボタンを押すと、１秒単位表示(初期設定値)から１／１０秒単位表示に切り替わります。 1/10 Sec. ボタンはいつでも押せます。

◆操作手順：スタート（例：１０分３０秒 → 予鈴１：１分３０秒、１／１０秒表示設定の場合）

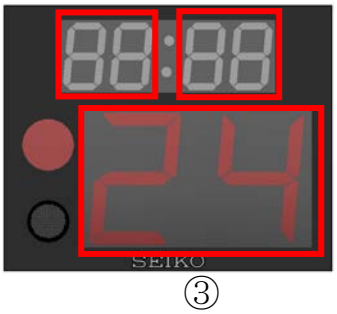
	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	タイマースタート	Start/Stop	カウント開始	⇨ 10:30 4 0 ⇨ 10:29 4 9
2	予鈴時間のプログラム１経過		自動で予鈴が鳴ります。	1:30 4 0 (予鈴)
3	設定時間終了／ゲームリセットすると最初の表示に切り替わります。	Game Reset	自動停止（ブザー）／リセット 最初に設定した状態に戻ります。	0 4 0 (ブザー) ⇨ 10:30 4 0

加算／減算の表示内容比較（例：タイム　５分３０秒、１／１０秒表示の場合）

	設定後（開始前）	スタート後		終了
加算				
減算				

６－２－５．時計

※２４時制の時計としてお使えいただけます。



【表示盤】

設定中：①時位
②分位
③アラーム番号（１～５）

計時中：①時位
②分位
③秒位

【操作盤】

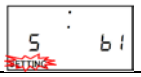
アラーム時間のプログラム(最大：５種類)を設定できます。

※初期設定値は、本紙６－３項を参照してください。

◆設定確認／修正方法：時刻合わせ（例：１０時１０分００秒）

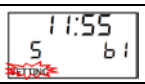
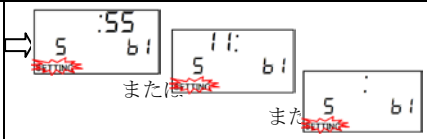
	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	イベントセレクト ／時計モード			00:00 S 00
2	時／分／秒設定		分 → 時設定 秒 → 分設定 1/10 秒 → 秒設定	10:10 S 00
3	時計スタート		時計スタート	10:10 S 01

◆設定確認／修正方法：アラーム時間のプログラム設定（例：１１時５５分設定の場合）

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	設定モード切替			
2	アラーム時間のプログラム１を設定、確定して、 プログラム２に移動		分 → 時設定 秒 → 分設定	
3	＊１．この後、プログラム２以降の設定変更を行う必要がある場合は、上記方法に準じて行ってください。			
4	設定を確定し、時計表示へ 切り替わります。			

※時計設定が済んでいる場合は、アラーム時間のプログラム設定中でも時刻は動いています。

◆設定確認／修正方法：アラーム時間のプログラム設定解除方法

	操作内容	操作ボタン	動作	表示モニター
1	アラーム時間のプログラム設定解除			
2	時位の設定をＭｉｎ(±) 分位の設定をＳｅｃ(±) でおこなう。		時位、分位のどちらか、もしくは両方をブランク（空白）に設定した場合、プログラムが解除（キャンセル）されます。	

※１．途中のアラーム時間のプログラム設定変更をしても、それ以後のプログラム設定はキャンセルされません。

（ｂ１を解除してもｂ２は解除されません）

※２．アラーム時間のプログラム設定(５種類)の確認は、 ボタンを押すことにより確認できます。

※３．他イベントに移動しても時計は動いています。

※４．他イベントに移動してもプログラム設定は保存されていますが、時計モード以外ではアラームは鳴りません。

※５．電源ＯＦＦで時計／アラーム時間のプログラムはクリアされます。

６－３．各イベントの工場出荷時の初期設定値

※１．現在のイベントセレクトモードの設定を初期設定に戻す場合
設定中を除き、Clear Setting ボタンを２秒長押しすると、現在のイベントセレクトモードの設定内容がすべてクリアされ、設定が工場出荷時の初期設定値の表示に戻ります。

※２．Clear Setting ボタンを押しながら電源を投入すると、すべての設定が工場出荷時の初期設定値の内容にリセットされます。（リセットされた際には前面ＬＥＤ及び、表示モニターが３秒間点滅をします。）

※３．下表に記されている初期設定値は、設定変更可能です。

※４．減算＝カウントＤＯＷＮ、加算＝カウントＵＰ

NO.	イベントセレクトモード	初期設定値	
1	バスケットボール	プログラム１（Ｐ１）	１０分
		プログラム２（Ｐ２）	２分
		プログラム３（Ｐ３）	１０分
		プログラム４（Ｐ４）	１０分
		プログラム５（Ｐ５）	１０分
		プログラム６（Ｐ６）	２分
		プログラム７（Ｐ７）	１０分
		プログラム８（Ｐ８）	未設定
		プログラム９（Ｐ９）	未設定
		１／１０秒 ⇔ １秒表示	１／１０秒
		減算 ⇔ 加算	減算
		ショットクロック	２４秒
2	プログラムタイマー	プログラム（Ｐ１～２０）	未設定
		タイマー	未設定
		減算 ⇔ 加算	減算
3	ストップウォッチ	ＬＰ ⇔ ＳＰ	ＬＰ
4	タイマー	タイマー	未設定
		１／１０秒 ⇔ １秒表示	１秒
		減算 ⇔ 加算	減算
		予鈴タイム	未設定
5	時計	現在時刻	未設定
		アラーム時間	未設定

７．構成内容・仕様

１．構成内容

①ゲーム・ショットクロック表示盤（日本バスケット協会推奨品シール付き）　・・２台
（ＫＴ－５０１ＤＰ）

②信号ケーブル　８０ｍ　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・２本
（ＫＴ－５０１ＣＡ８０）

③電源ケーブル(５m)付きアダプタ　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・４個
（ＫＴ－ＡＤＰ０１）

④ショットクロック操作盤（日本バスケット協会推奨品シール付き）　・・・・・・１台
（ＫＴ－５０１ＳＣ）

⑤ゲームクロック操作盤（日本バスケット協会推奨品シール付き）　・・・・・・・１台
（ＫＴ－５０１ＧＣ）

⑥ＧＣ－ＳＣ 接続ケーブル ２ｍ　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１本
（ＫＴ－５０１ＣＡ０２）

⑦取扱説明書　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・１部

２．仕様

・サ　イ　ズ：表示盤　　６３０(W)×５１０(H)×　７０(D)mm
　　操作盤(共通)　　１８６(W)×　７３(H)×１８２(D)mm
・文　字　高：ゲームクロック表示部　　１３０mm　高輝度ＬＥＤ(白色)
　　２４／３０秒表示部　　２５０mm　高輝度ＬＥＤ(赤色)
　　赤色灯　　φ１００mm　高輝度ＬＥＤ(赤色)
・質　　量：表示盤　　約６．５ｋｇ
　　操作盤(共通)　　約１．１ｋｇ
　　電源ケーブル(５m)付アダプタ　約０．７ｋｇ
　　信号ケーブル　８０ｍ　　約３．０ｋｇ
・電　　源：ＡＣ１００Ｖ～２４０Ｖ　５０／６０Ｈｚ
・ケース素材：表示盤　　鋼板、焼付塗装
　　操作盤(共通)　　鋼板、焼付塗装
・ブ　ザ　ー：２音程（表示盤に内蔵、音量調節なし）

※オプション　ＫＴ－５０１専用スタンド(ＫＴ－０１３)
　　５２０(W)×１４００(H)×７５０(D)mm ／ 約１２Ｋｇ

（注）上記の製品仕様は改良のため予告なく、変更することがあります。

当製品に関するお問い合わせおよび修理依頼は、お買い上げいただいた販売店もしくは下記へご連絡ください。

セイコータイムシステム株式会社
URL http://www.seiko-sts.co.jp

東　京	03(5646)1601	札　幌	011(640)6280
東　北	022(261)1323	信　越	0263(27)8601
名古屋	052(723)8531	大　阪	06(6445)8804
広　島	082(245)2571	九　州	092(475)1291

保証書

この度は、弊社製品をお買い上げ頂きありがとうございます。
本保証書記載内容によりこの機器本体について保証致します。
取扱説明書に従った正常な使用状態で故障した場合には、ご購入後１年間の保証期間内に限り無料で修理いたします。
修理にあたっては、ご購入いただいた販売店又は弊社の指定するサービス拠点への持ち込みを原則とし、梱包費及び輸送費用についてはお客様負担とさせていただきます。
但し、保証期間内であっても以下の場合には有料修理となりますのでご了承下さい。

（１）誤った御使用や、不注意による故障または損傷。
（２）不当な修理や、改造による故障または損傷。
（３）お買い上げ後の輸送、移動時の落下等、お取り扱いが不適当な為に生じた故障、または損傷。
（４）火災・水害・地震・落雷・その他の天災地変ならびに煙害や大気害、
　　異常気圧、その他の外部要因による故障または損傷。
（５）御使用中の外装の割れや破損。
（６）本保証書に販売店名およびお買い上げ年月日の記載が無い場合、あるいは字句を書き換えられた場合。
（７）本保証書の御提示が無い場合。

販売店名およびお買い上げ年月日の記載が無い場合、保証の対象とはなりませんので、ご注意ください。

SEIKO

KT-501 Game・Shot Clock

OPERATING MANUAL

Thank you for purchasing SEIKO Game・Shot Clock KT-501.
Before using your SEIKO Game・Shot Clock, please read this manual carefully for its proper use and care. Please keep this manual handy for ready reference.

SEIKO TIME SYSTEMS INC.

I-6671

CAUTION

(1) This manual may not be copied or reproduced in any form, in whole or in part, without the express written consent of SEIKO.
(2) This manual may be subject to change without notice.
(3) This manual has been prepared carefully to provide you with complete information for the operation of this product. For the purpose of constant improvement in this manual, your suggestions and comments on the descriptions included in it are highly appreciated.
(4) SEIKO shall not be liable for any failure of this product or direct or indirect damages resulting from such failure if such failure is caused due to abuse, misuse, failure to observe instructions in this manual and neglect of other reasonable care, and servicing, changes, modifications or alterations performed by other than SEIKO or a servicing contractor authorized by SEIKO.

SAFETY ALERT SYMBOLS

The symbols and terms used in this manual have the meaning as explained below:

⚠WARNING	WARNING is used to indicate a potentially hazardous situation which is likely to cause death or severe personal injury if the instructions under this heading are not followed correctly.

⚠CAUTION	CAUTION is used to indicate a potentially hazardous situation which is likely to cause personal injury or property loss if the instructions under this heading are not followed correctly.

The following pictorial symbols indicate what must NOT be done.

General prohibition

Prohibition against disassembly/ tampering

Prohibition against use near water

Prohibition against handling with wet hands

Prohibition against exposure to water

The following pictorial symbols indicate what must be done.

General instructions

Extraction of power plug

Table of Contents

1. SAFETY PRECAUTIONS 27

2. OVERVIEW 29

3. FEATURES 29

4. NAMES AND FUNCTIONS OF PARTS 29

5. BEFORE USING YOUR GAME・SHOT CLOCK 32

6. METHOD OF OPERATION 35

6-1. Shot Clock Operation Board 35

6-2. Game Clock Operation Board and Display 37

(6-2-1) Basktball 37

(6-2-2) Programmable Timer 39

(6-2-3) Stopwatch 41

(6-2-4)Timer 44

(6-2-5)Clock & Alarm 45

6-3. Factory Default Setting (Initial Setting) of Each Event／Funcion 47

7. SYSTEM CONFIGURATION AND SPECIFICATIONS 48

1. SAFETY PRECAUTIONS

The following precautions must be strictly observed for the safety of yourself and your fellow workers and for the protection of property from loss and damages.

⚠WARNING		
Actions to be taken in case of troubles	If the Product is giving out smoke or burnt smell, or showing other abnormal symptoms, turn off the power switch and cut the power supply immediately. Then, call your nearby SEIKO dealer or agent for repair serve. If the Product is used again without being reconditioned, an electric shock or fire may be caused.	
Caution on cable connection	When unplugging the power cord from the outlet, do not pull the cord, but hold the plug. An electric shock, a malfunction or fire may be caused.	
	Never use any damaged power cord or plug, or loose socket. An electric shock, short circuit or fire may result.	
	Do not use the Product at humid or dusty places, or places where the temperature changes abruptly. A short circuit or electric shock may result.	
Prohibition against unauthorized disassembly, repair or modification	Unless you are a qualified electrician, never try to disassemble, repair or modify the Product. For repair serve, contact your nearby SEIKO dealer or agent. Unauthorized disassembly, repair or modification may cause an electric shock or fire.	
No foreign matter	Do not let any foreign matter such as pin and a piece of metal enter into the inside of the Product. In case this has occurred, turn off the power switch immediately, and call your nearby SEIKO dealer or agent for inspection. If the Product is used again without being reconditioned, an electric shock or fire may result.	
Prohibition against use near water	The Product is designed for indoor use only, and its case is not water resistant. Never expose the Product to water. Do not use it outdoors or near a swimming pool, where it may be exposed to rain or splashes of water. A short circuit or electric shock may result.	
Prohibition against handling with wet hands	Never operate the Product with wet hands. An electric shock or malfunction may result.	
Prohibition against exposure to water	Do not get the power and other connectors wet. A burn or a malfunction may be caused.	

⚠CAUTION	
Do not leave the Product under direct sunlight for a long time. The temperature inside it may rise excessively to damage the circuit and other parts.	
Before connecting the power cord and other cables to the Product, be sure to check that the power switch is turned off. Do not use any power cord or cable other than specified. Otherwise, an electric shock or malfunction may be caused.	
This Product is equipped with precision electronic circuits. Misuse or abuse, or rough handling of the Product may adversely affect the performance of such electronic circuits, causing a malfunction and reducing the servable life of the Product.	
When the power switch is turned on and off or vice versa in succession, an interval of at least 5 seconds should be provided between the switch operations.	
Before moving the Product, be sure to turn off the power switch. An electric shock or malfunction may result.	
While the Product is not in use, be sure to keep the power plug disconnected from the outlet. Otherwise, the insulation will be deteriorated to cause an electric shock, leakage of electricity, or fire.	
If any abnormal operation occurs due to an abnormal signal transmitted from outside or other causes, turn off the power switch, and then turn it on again after at least 5 seconds.	
When connecting the cables, insert the plugs properly. Otherwise, a malfunction or abnormal operation may be caused.	
Do not expose the case of the Product to solvents such as alcohol and gasoline, spray of cosmetics or the like, cleaners, adhesives, or paints. They may discolor, deteriorate or damage the case due to chemical change.	
Do not lean or sit on the stand, or do not push it strongly to move it, As this may cause it to topple over.	

2. OVERVIEW

The SEIKO K-501 Game Shot Clock is a display system that meets the requirements of the 24- and 14-second rules of basketball.

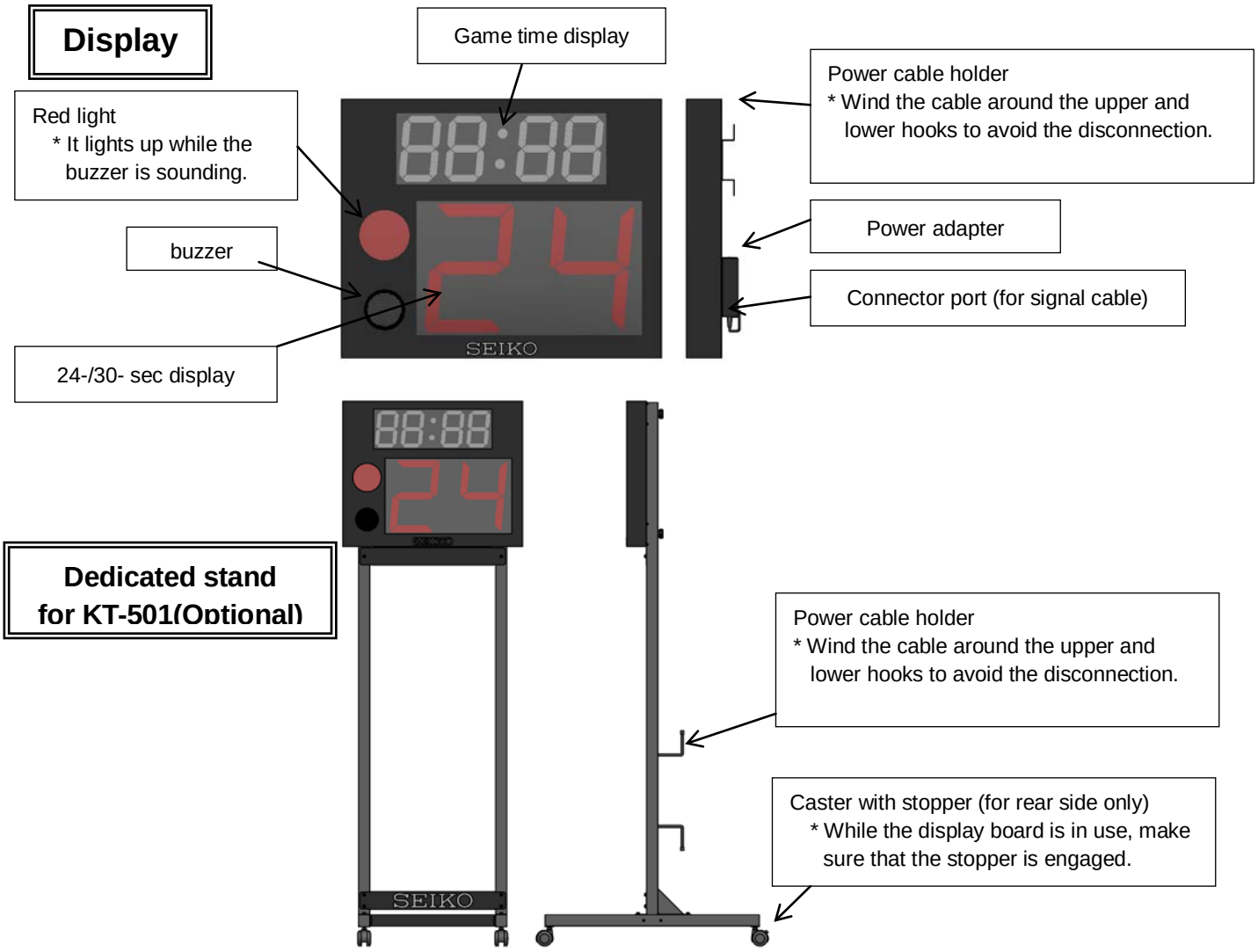
It also supports the requirements of the 30-second rule of mini-basketball.

Up to 99 seconds can be set for the program timer, and a stopwatch function is also provided, thus making the display system available for a wide variety of sports activities besides basketball including physical fitness test and various training programs.

3. FEATURES

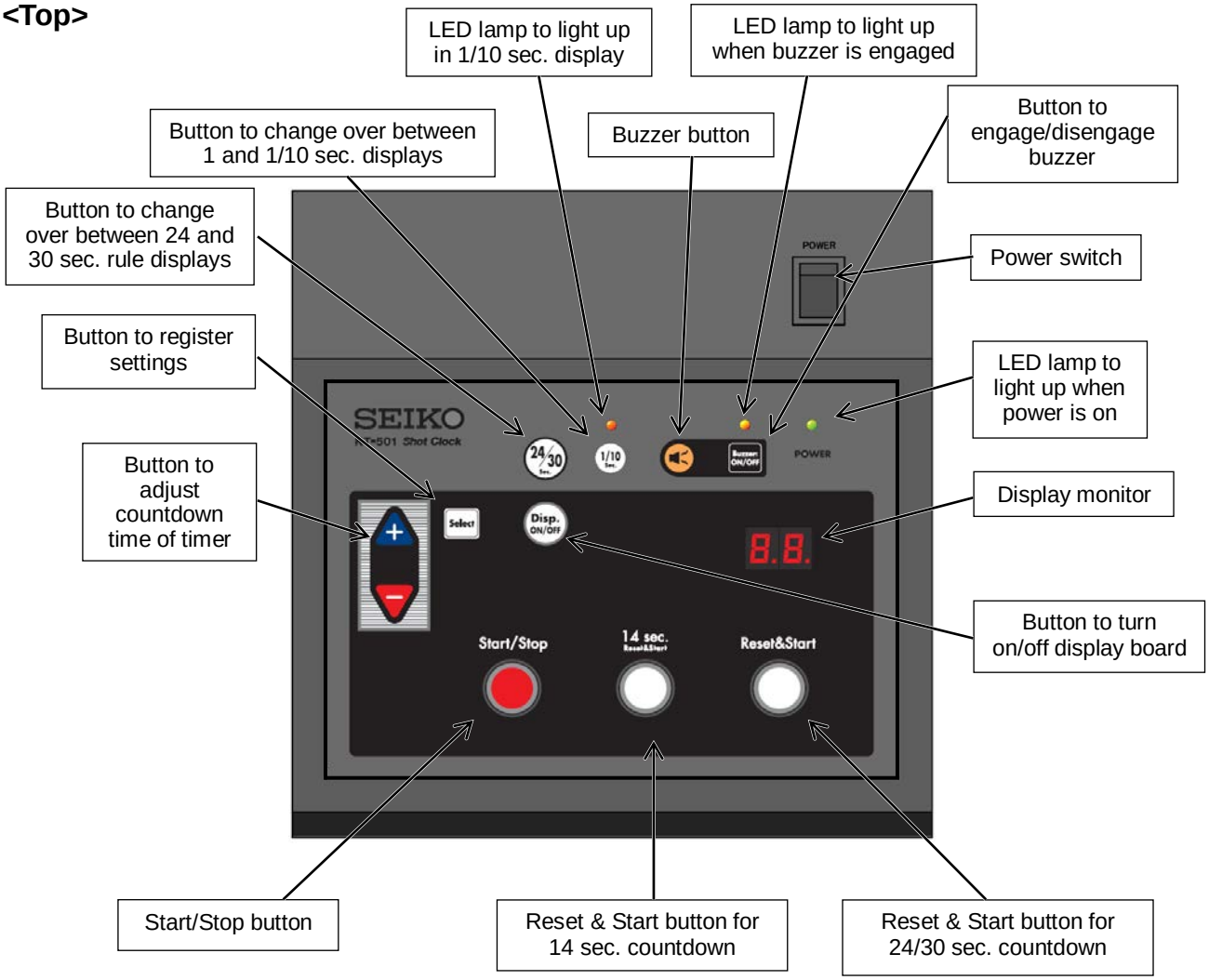
- The characters are highly visible, having heights of 250 mm (24-/30-sec display) and 130 mm (game time display). (using high luminescence LEDs)
- The “Start/Stop”, “Reset & Start” and “14-sec. Reset & Start” buttons of Shot Clock Operation Board have internal illuminations to indicate the current status of the timer operation.
  Those buttons are much larger than the other buttons, making the operation panel highly user-friendly.
- The digits “24” and “14” can be changed to any desired value, and the new value can be registered in memory for easy recall.

4. NAMES AND FUNCTIONS OF PARTS

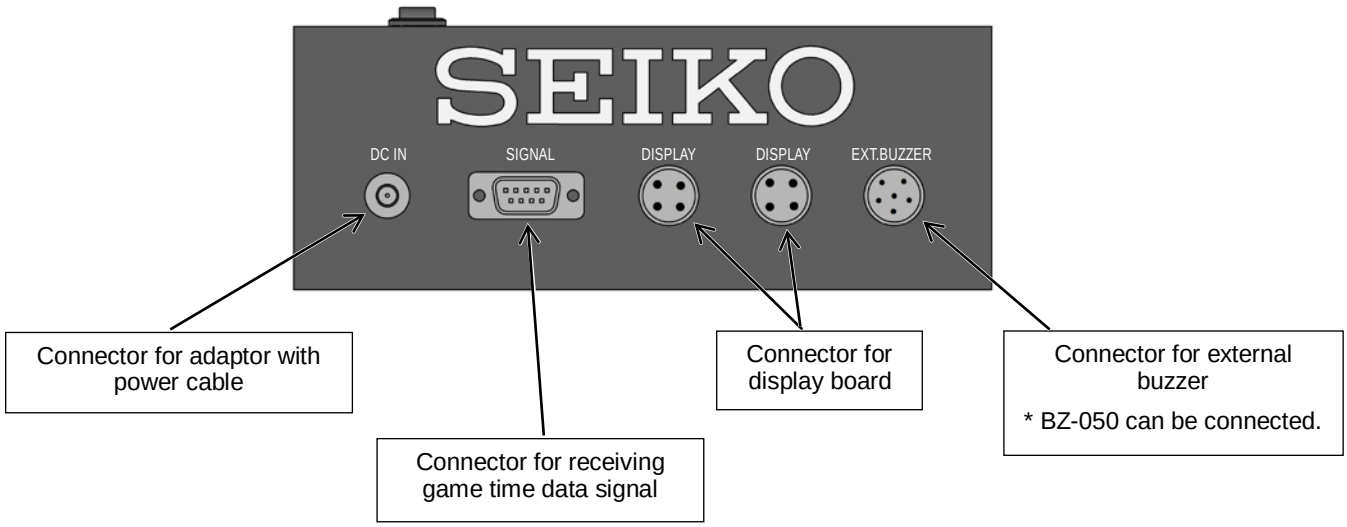

Display
Game time display
Red light
* It lights up while the buzzer is sounding.
buzzer
24-/30- sec display
Power cable holder
* Wind the cable around the upper and lower hooks to avoid the disconnection.
Power adapter
Connector port (for signal cable)
SEIKO
Dedicated stand for KT-501(Optional)
Power cable holder
* Wind the cable around the upper and lower hooks to avoid the disconnection.
Caster with stopper (for rear side only)
* While the display board is in use, make sure that the stopper is engaged.
SEIKO

Shot clock Operation Board

<Top>

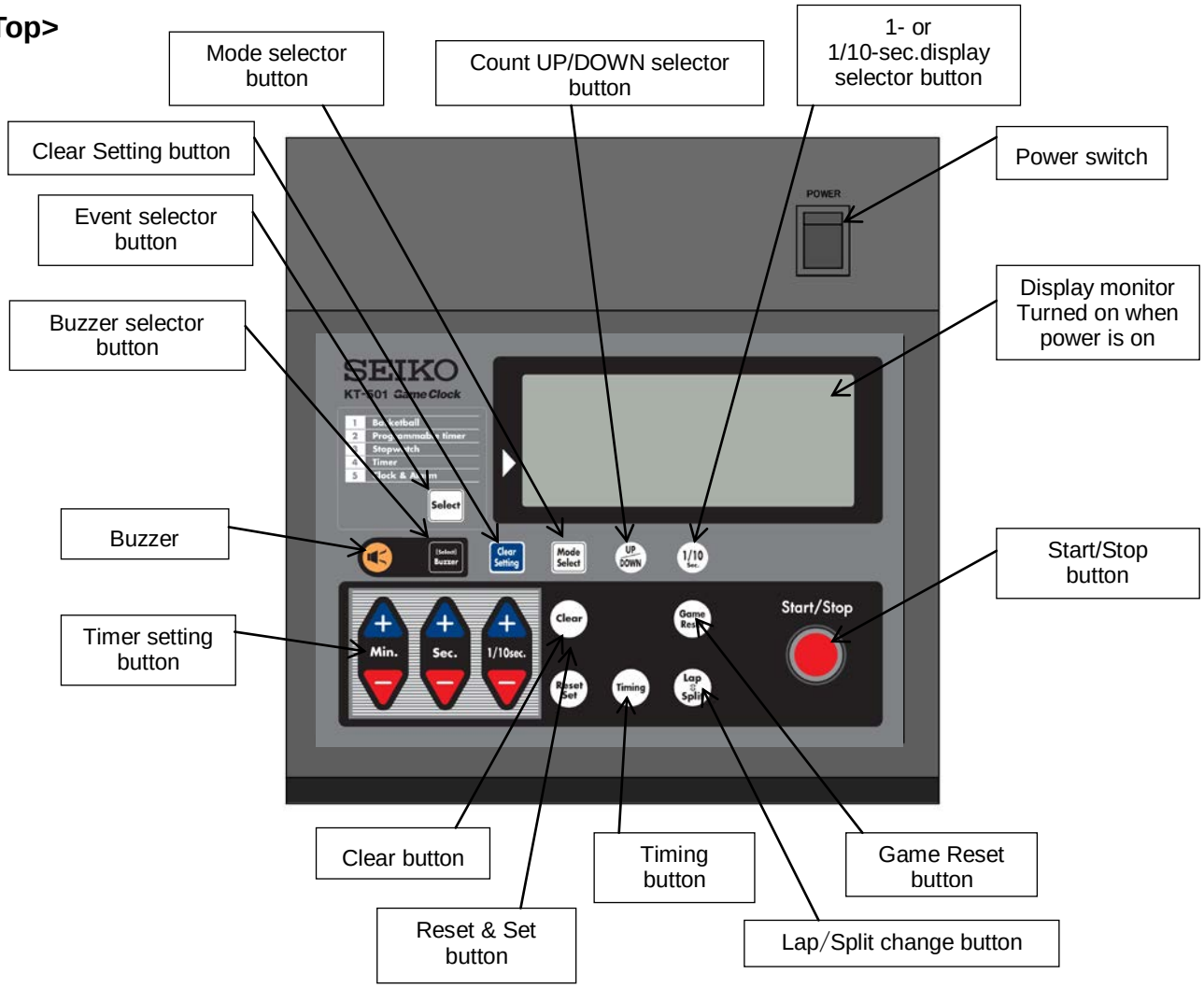

LED lamp to light up in 1/10 sec. display
LED lamp to light up when buzzer is engaged
Button to change over between 1 and 1/10 sec. displays
Buzzer button
Button to engage/disengage buzzer
Button to change over between 24 and 30 sec. rule displays
Power switch
Button to register settings
LED lamp to light up when power is on
Button to adjust countdown time of timer
Display monitor
Button to turn on/off display board
Start/Stop button
Reset & Start button for 14 sec. countdown
Reset & Start button for 24/30 sec. countdown
SEIKO
POWER
Select
Disp. ON/OFF
Start/Stop
14 sec.
Reset&Start

<Rear>

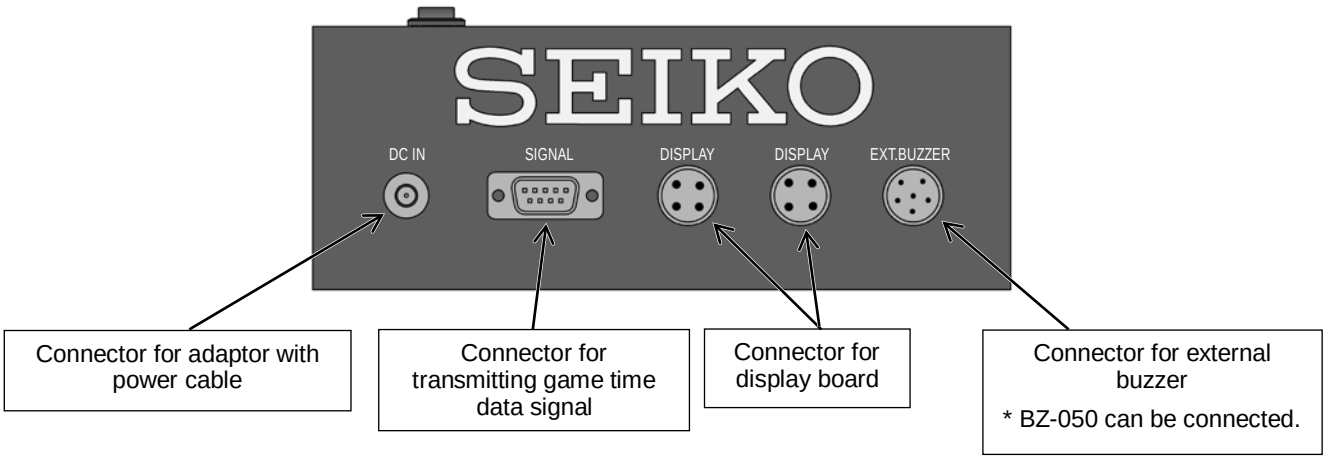


Game Clock Operation Board

<Top>



<Rear>



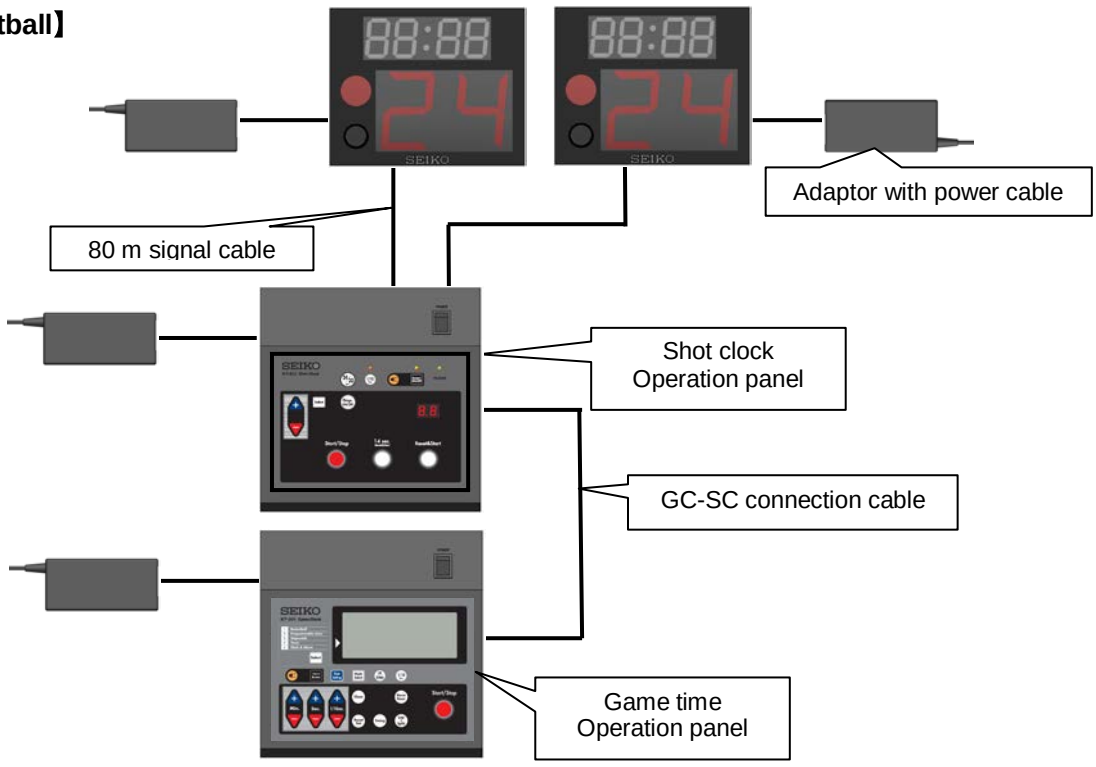
5. BEFORE USING YOUR GAME SHOT CLOCK

1. Securely connect the adaptor with power cable included with KT-501 to the power connector of the operation board, and insert the power plug of the power cable properly into the outlet.

2. Securely insert the plugs of the dedicated cables into the connectors on the rears of the display board and operation board, and tighten the connector nuts.

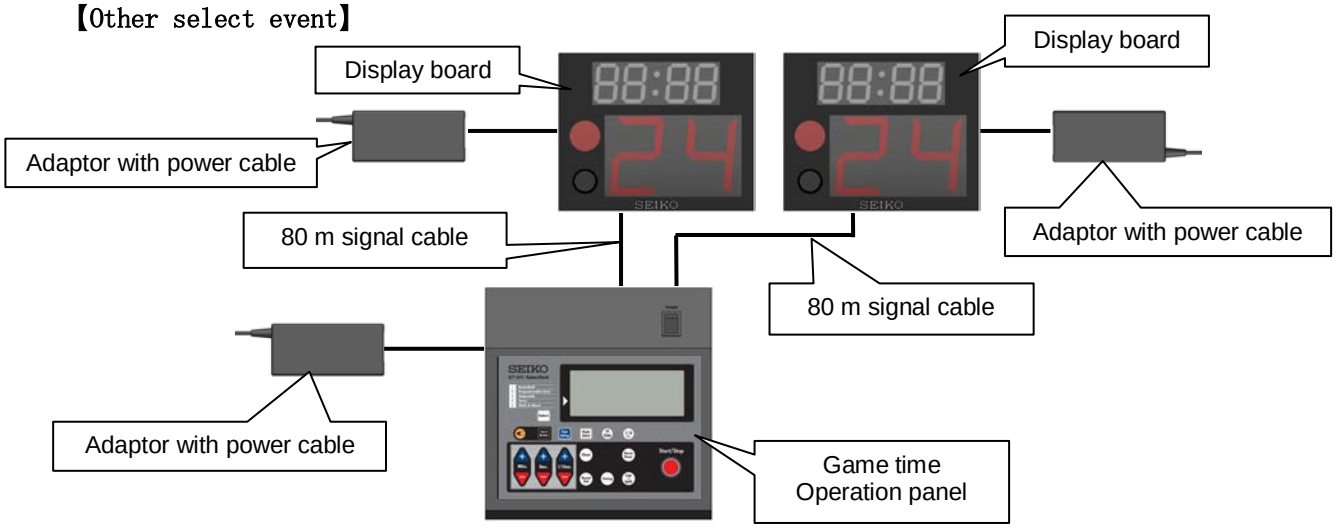
<Connection diagram for connectors >

【basketball】



* 80 m signal cables can be connected interchangeably to either of the connectors of the display board.

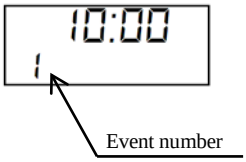
【Other select event】



Hereinafter, the instructions for the Shot Clock Operation Board and the Game Clock Operation Board are attached with "【SC】" and "【GC】", respectively.

3. Turn on the power switch.
   【SC】The green LED lights up when the power is turned on.
   【GC】The display monitor shows digits when the power is turned on.

4. 【GC】Select the event by pressing Select button.
   The selected event will be displayed at the lower left of the display.



5. 【GC】You can change the current event setting by pressing Mode Select button.
   To enable Mode Select button, press Game Reset button to reset the previous setting.

6. FACTORY DEFAULT SETTINGS (GC)

To reset the current event settings to the default settings:

a. By keeping Clear Setting button pressed for 2 seconds while the setting procedure is not performed, the current event settings are cleared, and the factory default settings will be restored.

b. By turning on the power while keeping Clear Setting button pressed, all the current settings will be reset to the factory default settings. (Keep Clear Setting button pressed for 5 seconds after turning on the power)
For the factory default settings, refer to 6-3 of this manual.

7. Set the sound of the buzzer.
   【SC】 Press Buzzer ON/OFF button to turn on or off the buzzer. When it is turned on, it rings when the 24-sec. timer finishes counting. The LED lights up to indicate that the buzzer is turned on
   【GC】By pressing [Select] Buzzer button, the volume of the buzzer can be adjusted for three levels, namely, "High", "Low" and "Silent."

   * Please note that, in the basketball mode, the volume of the buzzer can be changed between "High" and "Silent" only.

   【SC】【GC】The buzzer keeps ringing while the buzzer button is kept pressed.

8. You can choose 1/10-second intervals display as necessary by pressing 1/10 Sec. button.
   【SC】1/10-second display is shown when the LED lights up and the time of 24 sec. timer is less than 10 seconds.
   【GC】When basketball event: 1/10-second display is shown when 24 sec. timer is less than 1 minute.
   timer event: you can set 1/10-second display mode anytime you prefer.
   other events: no 1/10-second display mode.

9. 【SC】When the display board is turned off by pressing button, the buzzer is also turned off in sync. When the displayed board is turned on again, the buzzer is turned on or off according to the setting before the display board is turned off previously.

10. 【SC】With each press of button, the timer changes over between the 24-sec. and 30-sec. timers alternately.
When the 30-sec timer is selected, "." (period mark) is attached after "30" on the monitor display. (SC)

<Monitor display>

6 METHOD OF OPERATION

6－1 . Shot Clock Operation Board

● Operation Procedure

	Operation	Button operation	Action/Remarks	Display monitor
1	To start game Timer starts counting down set time.		Countdown is started. * Start/Stop button flashes in red.	
2	A shot was made.	 Keep button pressed.	Timer is stopped. * Reset &Start button lights up in green.	
3	Ball was rebounded.	 Release button.	Countdown is started. * Start/Stop button flashes in red.	
4	When ball goes out of bounds, and play is stopped: * If throw-in is awarded to the other team, reset timer.		Timer is stopped. * Start/Stop button lights up in red.	
5	To adjust countdown time		Ex.) To change from “18” to “15” seconds:	
6	Game is restarted.		* Start/Stop button flashes in red.	
7	24 seconds have elapsed, and play is stopped.		Timer stops automatically with buzzer sound.	(Buzzer)
● To start countdown from 24 seconds				
8-1	To reset timer		Keep button pressed. * Reset &Start button lights up in green.	
8-2	To start countdown	 Release button	* Start/Stop button flashes in red.	
●To start countdown from 14 seconds				
9-1	To reset timer		Keep button pressed. * 14 sec. Reset &Start button lights up in green.	
9-2	To start countdown	 Release button	* Start/Stop button flashes in red.	

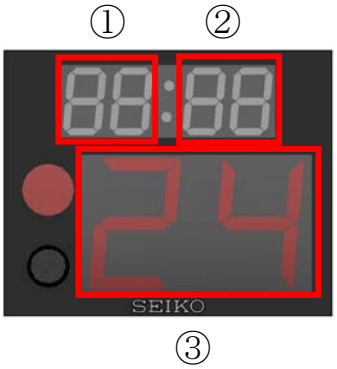
■ To change countdown time to other than 24 or 14 seconds

	Operation	Button operation	Action/Remarks	Display monitor
1	While timer is stopped		* Start/Stop button lights up in red. * Reset &Start button lights up in green.	
2	To change countdown time from 24 to 23 seconds		Ex.) To change from “24” to “23” seconds:	
3	To change countdown time from 14 to other setting		* Start/Stop button lights up in red. * 14 sec. Reset &Start button lights up in green.	
4	To change countdown time from 14 to 15 seconds		Ex.) To change from “14” to “15” seconds:	
■ To cancel set countdown time when power switch is turned off (when playing a game under a special rule applied only to the game):				
5-1	To register setting		 Button flashes in green three times.	
	* To return to the preset countdown time selected before the change, keep button pressed for more than 2 secods, or turn off and on the power switch.			
■ To retain set count down time when power switch is turned off (when current rules are changed)				
5-2	To register setting		 Buttons flash in green three times.	

* Note that the countdown time of 30 seconds cannot be changed to any other setting.

6-2 Game Clock Operation Board and Display

6-2-1. Basketball



[Display]

During setting:

① Minute digits of game time

② Second digits of game time

③ 24-/30- sec.

During measurement:

① Minute (second) digits of game time

② Second (1-10-second) digits of game time

③24-/30- sec.

[Operation board]

1. Up to 9 programs can be set.
2. When the remaining game time is less than 1 minute, the timer display can be set to count in 1-second intervals instead of 1/10-second intervals as necessary.
3. The timer can be set to count down (the set time decreases) or up (the time increases from “0”) the set time as necessary.

* For the default settings, refer to 6-3 of this manual.
* If K-501 is used with the default settings, the following procedure of confirmation and adjustment of setting need not be performed.

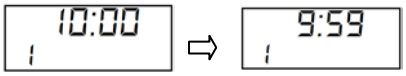
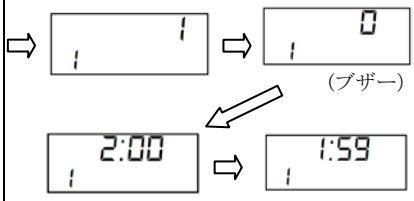
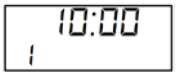
■ Method of Confirmation/Adjustment of Settings

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Event selector / Mode selector	Select / Mode Select		10:00 1 ⇨ 10:00 1 P1 SETTING
2	To confirm/ adjust Program 1	Min. / Sec.		9:00 1 P1 SETTING
3	To register Program 1, and move to Program 2 setting.	Reset Set		2:00 1 P2 SETTING
4	*1. To adjust the settings for Program 3 and more Programs, follow the above steps. *2. Once “0:00” is set for the time of a Program during the setting mode, the setting procedure of the rest of the Programs will be cancelled. *3. Programs 8 and 9 have no default setting.			
5	After all settings are completed, change over to game mode.	Mode Select		10:00 1

*1. With each press of button while in the setting mode, the timer can be set to count upward (UP) and downward (DOWN) alternately.

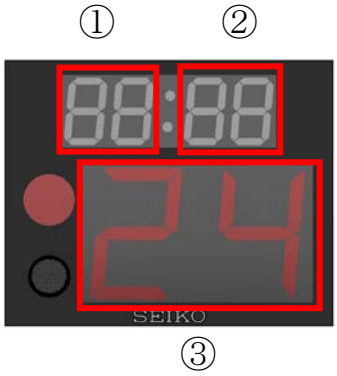
*2. When the time set for the timer is less than 1 minute, pressing button will set the timer to count in 1/10 second increments instead of 1 second increments. The button operation can be made at any time, as long as the timer is set to count downward (DOWN). 1/10-second-interval counting is not available when the timer is set to count upward (UP).

● Operation Procedure: Start of Game

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	To start the game		Counting is started.	
2	To adjust game time		Operation can be made only while game timer is stopped.	
3	End of 1st period: Interval display is shown.		*Game timer is stopped automatically (buzzer rings).* *Interval display appears automatically.* *24-sec. timer continues counting. Press "Clear" button to stop and reset timer.*	
4	To skip period/interval time		Pressing "Reset" button while timer is stopped will ring buzzer and advance timer to the next period/interval time.	(Buzzer rings.)
5	End of game: To reset game time		Display returns to the settings made before the game.	

6-2-2. Programmable timer

* This function is convenient for various types of training including interval training.



[Display board]

During setting:

① Minute digits

② Second digits

③ Program No. (1 ~20)

During measurement:

① Minute digits

② Second digits

③ Program No.

[Operation Panel]

1. Up to 20 programs can be contained in 1 program cycle.

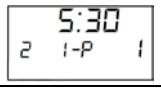
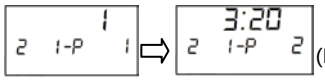
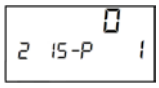
* For the default settings, refer to 6-3 of this manual.

■ Method of Confirmation/Adjustment: (Ex.: Program 1: 5 minutes and 30 seconds→Program 2: 3minutes and 20 seconds, Repeat: 15times)

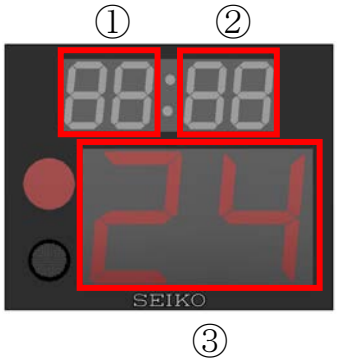
	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Event selector / Mode selector	Select / Mode Select		0:00 2 P 0 ⇨ 0:00 2 P 1 SETTING
2	To register Program 1, and move to Program 2 setting.	Min. / Sec. / Reset Set	Ex.: Program 1: 5 minutes and 30 seconds	5:30 2 P 1 SETTING ⇨ 0:00 2 P 2 SETTING
3	To register Program 2, and move to Program 3 setting.	Min. / Sec. / Reset Set	Ex.: Program 2: 3 minutes and 20 seconds	3:20 2 P 2 SETTING ⇨ 0:00 2 P 3 SETTING
4	*1. To adjust the settings for Program 3 and more Programs, follow the above steps. *2. Once “0:00” is set for the time of a Program during the setting mode, the setting procedure of the rest of the Programs will be cancelled.			
5	To set repeat count	1/10sec.	Ex.:15 times	0:00 2 15 P 3 SETTING
6	To cancel the last program	Lap / Split	Cancel the program 2 of 15th program	0:00 2 15 -P 3 SETTING 「-」 is added in front of the 「P」.
7	After all settings are completed, change over to timer mode.	Mode Select		5:30 2 P 1

*1. With each press of [button] button while in the setting mode, the timer can be set to count upward (UP) and downward (DOWN) alternately.

◆Operation Procedure: Start of Timer (Ex.: Program 1: 5 minutes and 30 seconds→Program 2: 3minutes and 20 seconds, Repeat: 15times)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	To start Program 1		Counting is started with a buzzer sound	 (Buzzer)
2	End of Program 1/ Start of Program 2		Program 2 starts when Program1 ends. (buzzer)	 (Buzzer)
3	To stop Program To adjust Program time			
4	When all Programs are completed as designated, display returns to Program 1 before start.		Timer is automatically stopped with a buzzer sound, and display returns to settings you made initially.	 (Buzzer)

6-2-3. Stopwatch



[Display board]

Up to 99minutes, 59 seconds 99 can be measured and displayed in 1/100-second increments.

During setting:

No digits are displayed in ①, ② and ③.

During measurement:

① Second digits

② 1/100 second digits

③ Minute digits

[Operation panel]

1. Display can be changed over between lap time (LP) and split time (SP) displays.

* For the default settings, refer to 6-3 of this manual.

◆ Method of Confirmation/Adjustment: Changeover between Lap and Split time displays

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Event selector / Select Stopwatch	Select		0:00 3 LP 00
2	Display can be changed over between lap and split time displays.	Lap ⇕ Split		0:00 3 SP 00

* Changeover of displays between lap and split times can be made even while the stopwatch measurement is in progress. By pressing Lap ⇕ Split button, “LP” and “SP” appears and disappears alternately, and the corresponding measurement is displayed.

◆ Operation Procedure: To Measure Elapsed Time (Standard Measurement)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Select Stopwatch.		Either lap or split time display can be used.	0:00 3 LP 00
2	To start Stopwatch	Start/Stop	Measurement is started.	0:01 3 LP 78
3	To stop Stopwatch (Ex.: 18 seconds 08)	Start/Stop	Measurement is stopped.	0:18 3 LP 08
4	To reset Stopwatch	Clear	Stopwatch is reset to “0”.	0:00 3 LP 00

* After measuring 99 minutes, and 59 seconds 99, the Stopwatch continues measurement from “0”.

◆ Operation Procedure: To Measure Split Time (SP)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Select split time display.	Lap/Split		0:00 3 SP 00
2	To start Stopwatch	Start/Stop	Measurement is started.	0:01 3 SP 78
3	To measure split time (Ex.: 26 minutes and 13 seconds 08)	Timing	Measured split time (not in progress) is displayed, and “SP” flashes. *Measurement is continued internally.	26:13 3 SP 08
(4)	Display can be changed over to lap time as required.	Lap/Split	Lap time is displayed, and “LP” flashes.	26:13 3 LP 08
(5)	To return to split time display	Lap/Split	Split time is displayed, and “SP” flashes.	26:13 3 SP 08
6	To release split time (Ex.: 28 minutes and 32 seconds 56)	Timing	Total time measurement in progress is displayed.	28:32 3 LP 56 ⇨ 28:32 3 LP 57
7	To stop Stopwatch (Ex.: 2 hours, 20 minutes and 23 seconds72)	Start/Stop	Stopwatch is stopped.	30:23 3 SP 72
8	To reset Stopwatch	Clear	Stopwatch is reset to “0”.	0:00 3 SP 00

* You can use Procedure (4) (5) when needed.

◆ Operation Procedure: To Measure Times of First and Second Runners

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor	
1	Select split time display.	Lap/Split		0:00 0 SP 00	“SP” is shown on display monitor only.
2	To start Stopwatch	Start/Stop	Measurement is started.	0:01 0 SP 78	“SP” is shown on display monitor only.
3	To measure time of 1st runner (Ex.: 26 minutes and 13 seconds 08)	Timing	Time of 1st runner (not in progress) is displayed, and flashing “SP” is shown. *Measurement is continued internally.	26:13 0 SP 08	“SP” flashes on both display monitor and display panel.
4	To measure time of 2nd runner	Start/Stop	Time of 1st runner (not in progress) is displayed, and “SP” (not flashing) is shown. *Measurement is continued internally.	26:13 0 SP 08	“SP” is shown on both display monitor and display panel.
5	To display time of 2nd runner (Ex.: 28 minutes and 32 seconds 56)	Timing	Time of 2nd runner is displayed instead of that of 1st.	28:32 0 SP 56	“SP” is shown on both display monitor and display panel.
6	To reset Stopwatch	Clear	Stopwatch is reset to “0”.	0:00 0 SP 00	“SP” is shown on display monitor only.

◆ Operation Procedure: To Measure Lap Time

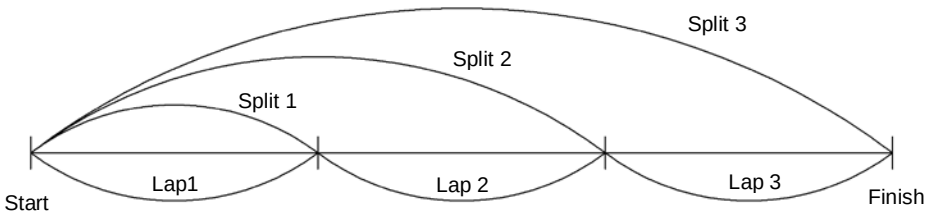
	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Select lap time display.	Lap/Split		0:00 3 LP 00
2	To start Stopwatch	Start/Stop	Measurement is started.	0:01 3 LP 78
3	To measure 1st lap time (Ex.: 26 minutes and 13 seconds 08)	Timing	1st lap time (not in progress) is displayed, and flashing “LP” is shown. *Measurement is continued internally.	26:13 3 LP 08
4	To release lap time (Ex.: 28 minutes and 32 seconds 56)	Timing	Total time measurement in progress is displayed.	⇨ 28:32 3 LP 56 ⇨ 28:32 3 LP 57
5	To measure 2nd lap time (Ex.: 23 minutes and 9 seconds 27)	Timing	2nd lap time (not in progress) is displayed, and flashing “LP” is shown. *Measurement is continued internally.	23:09 3 LP 27
(6)	Display can be changed over to split time as required.	Lap/Split	Split time is displayed. Flashing “SP” is shown.	49:21 3 SP 35
(7)	To return to lap time display	Lap/Split	2nd lap time is displayed, and flashing “LP” is shown.	23:09 3 LP 27
8	To release lap time (Ex.: 59 minutes and 21 seconds 35)	Timing	Total time measurement in progress is displayed.	⇨ 59:21 3 LP 35 ⇨ 59:21 3 LP 36
9	To stop Stopwatch (Ex.: 80 minutes and 21 seconds 72)	Start/Stop	Stopwatch is stopped.	80:21 3 LP 72
10	To reset Stopwatch	Clear	Stopwatch is reset to “0”.	0:00 0 LP 00

* You can use Procedure (4) (5) when needed.

◆ Operation Procedure: When Lap Time is Not Released in Step 8 above But Measurement is stopped

	Operation	Timer section	2nd timer section	Section for points, etc.
1	To measure 3rd lap time and stop Stopwatch	Start/Stop	Stopwatch is stopped.	23:09 3 0 LP 27
2	To show 3rd lap time (Ex.: 31 minutes)	Timing	3rd lap time is displayed.	31:00 3 LP 00
3	To reset Stopwatch	Clear	Stopwatch is reset to “0”.	0:00 0 LP 00

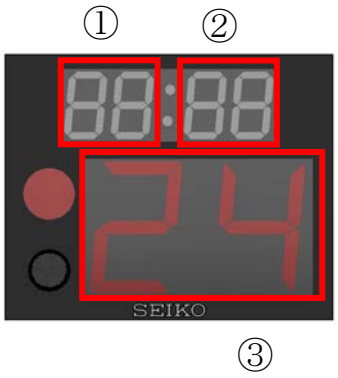
*1. The figure below illustrates the concept of split and lap times:



Split time: Time that has elapsed form the start of an activity to any given stage.

Lap time: Time that has elapsed from the start of one stage of an activity to that of the next stage.

6-2-4. Timer



[Display board]

During setting:

① Minute digits
② Second digits
③ Warning buzzer No. (1~9)

During measurement:

① Minute digit
② Second digits
③ 1/100 second digits

[Operation board]

1. Timer counts down the set time, or counts up from “0” to the set time.
2. The warning buzzer can be programmed to ring at up to 9 different designated times.

* For the default settings, refer to 6-3 of this manual.

◆ Method of Confirmation/Adjustment of Settings (Ex.: Timer time: 10 minutes and 30 seconds, Program 1 for warning buzzer: 1 minute and 30 seconds)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Event selector / Mode selector	Select / Mode Select		0:00 ⇨ 0:00
2	To register timer time, and move to Program 1 setting	Min. / Sec. / Reset Set	Ex.: 10 minutes and 30 seconds	10:30 ⇨ 0:00 61
3	To register Program 1 for warning buzzer, and move to Program 2 setting	Min. / Sec. / Reset Set	Ex.: 1 minute and 30 seconds	1:30 61 ⇨ 0:30 62
4	*1. To set Program 3 and more programs, follow the above steps. *2. Once “0:00” is set for the time of a Program during the setting mode, setting procedure of the rest of the Programs will be cancelled.			
5	To register settings, and change over to Timer display	Mode Select		10:30

*1. With each press of UP/DOWN button while in the setting mode, the Timer can be set to count upward (UP) and downward (DOWN) alternately.

*2. By pressing 1/10 button, the Timer counts in 1/10 second increments instead of 1 second increments (default setting). This button operation can be made even while the Timer is counting.

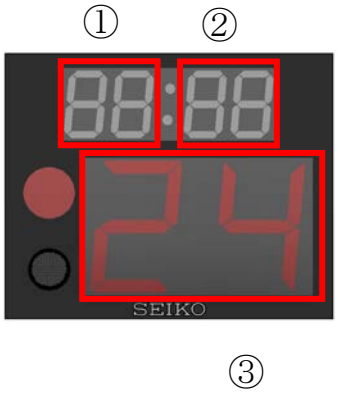
◆ Operation Procedure: Start of Timer (Ex.: Timer time: 10 minutes and 30 seconds, Program 1 for warning buzzer: 1 minute and 30 seconds, counting in 1/10 second increments)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	To start Timer	Start/Stop	Timer starts counting.	⇨ 10:30 0 ⇨ 10:29 9
2	When designated time of Program 1 is reached		Warning buzzer rings automatically.	1:30 0 (Warning buzzer)
3	When set time is up/ To reset Timer		Timer stops automatically with a buzzer sound. Display is reset to settings you made initially.	0 ⇨ 10:30 0 (Buzzer)

Examples of Displays When Timer is Counting Up and Down (Ex.: Timer time: 5minutes and 30 seconds, counting in 1/10 second increments)

	Before start	During counting		Time-up
Counting up	0 0	⇨ 0 1	⇨ 0 2	⇨ 5:30 0
Counting down	5:30 0	⇨ 5:29 9	⇨ 5:29 8	⇨ 0 0

6-2-5. Clock & Alarm



* The Clock indicates the current time in 24-hour indication system.

[Display board]

During setting:

① Hour digits
② Minute digits
③ Alarm No. (1~5)

During measurement:

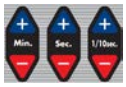
① Hour digits
② Minute digits
③ Second digits

[Operation panel]

Alarm can be programmed to ring at up to 5 different times.

* For the default settings, refer to 6-3 of this manual.

◆ Method of Confirmation/Adjustment of Settings: Time Setting (Ex.: 10 minutes past 10 o'clock)

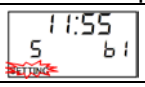
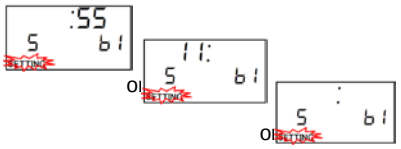
	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Select Clock & Alarm			00:00 S 00
2	To set hour, minute and second digits		"Min." : for Hour setting "Sec.": for Minute setting "1/10 sec.": for Second setting	10:10 S 00
3	To start Clock		Clock starts indicating time.	10:10 S 01

◆ Method of Confirmation/Adjustment of Settings: Alarm Time Setting (Ex.: 55 minutes past 11 o'clock)

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	Select Clock & Alarm			S 61 SETTING
2	To register alarm time of Program 1, and move to Program 2 setting		"Min." : for Hour setting "Sec.": for Minute setting	11:55 S 61 SETTING ⇨ S 62 SETTING
3	*1. To set Program 2 and more programs, follow the above steps.			
4	To register settings, and change over to Clock display			

*1. Once the Clock has been set and started, it continues operating even while the alarm setting procedure is performed.

◆ Method of Confirmation/Adjustment of Settings: To Cancel Alarm Program

	Operation	Operation button	Action/Remarks	Display monitor
1	To cancel Alarm Program			
2	Min(±): setting of hour digits Sec(±): Setting of minute digits.		By blanking out hour and/or minute digits, Program is cancelled.	

*1. Even if one Program is cancelled, other Programs will not be cancelled, and they are still engaged as you have set. (Cancellation of Program “b1” will not cancel Program “b2”.)

*2. The Alarm Programs (up to 5 Programs) you have set can be checked by pressing button.

*3. The Clock continues operating internally while other events/functions are used and the respective displays are shown.

*4. The Alarm Programs you have set are retained even if other events/functions are used. However, the Alarm will not sound at the designated time while events/functions other than Clock & Alarm are in use.

*5. The time set for the Clock and the Alarm Programs will be cleared if the power is turned off.

6－3．Factory Default Settings (Initial Setting) of Each Event

*1. To reset the current settings of the event/function in use to the default settings, keep Mode Select button pressed for 2 seconds. The current settings of the event/function in use will all be cleared and reset to the default settings programmed at the factory.

*2. By turning on the power while Mode Select button is kept pressed, all the settings of all the events/functions will be reset to the factory default settings. LEDs on the front display panel and the display monitor flash for 3 seconds to indicate that resetting has been completed.

*3. Only the default settings that can be adjusted as necessary are listed below.

NO.	Event Select	Default Setting	
1	Basketball	Program 1 (P1)	10 min.
		Program2 (P2)	2 min.
		Program 3 (P3)	10 min.
		Program 4 (P4)	10 min.
		Program 5 (P5)	10 min.
		Program 6 (P6)	2 min.
		Program 7 (P7)	10 min.
		Program 8 (P8)	Not set
		Program 9 (P9)	Not set
		1/10 or 1 sec. increments	1/10 sec.
		Count-down or -up	Count-down
		24 or 30 sec.	24 sec.
2	Programmable timer	Program (P1 ~ P20)	Not set
		Timer	Not set
		Count-down or -up	Count-down
3	Stopwatch	LP or SP	LP
4	Timer	Timer	Not set
		1/10- or 1 sec. increments	1 sec.
		Count-down or -up	Count-down
		Time to ring warning buzzer	Not set
5	Clock & Alarm	Current time	Not set
		Alarm time	Not set

7. SYSTEM CONFIGURATION AND SPECIFICATIONS

1. System Configuration

① Game ・ Shot Clock Display (KT-501DP) ..... 2 units

② Signal Cable (80 m) (KT-501CA80) ..... 2 units

③ Adapter with Power Cable (5 m) (KT-ADP01) ..... 4 units
(* Attach adapter for display board on its rear.)

④ Shot Clock Operation Board (KT-501SC) ..... 1 unit

⑤ Game Clock Operation Board (KT-501GC) ..... 1 unit

⑥ GC-SC Connection Cable (2 m) (KT-501CA02) ..... 1 unit

⑦ Instruction manual ..... 1 copy

2. Specifications

・Size

Display board:	Approx. 630 (W) x 510 (H) x 70 (D) mm
Operation panel:	Approx. 186 (W) x 73 (H) x 182 (D) mm

・Character height

Time display:	130 mm	White LED
Shot clock display:	250 mm	Red high luminescence LED
Red light	ϕ 100mm Red LED	

・Weight

Display board:	Approx. 6.5 kg
Operation panel:	Approx. 1.1 kg
Adapter with power cable (5 m):	Approx. 0.7 kg
80 m cable:	Approx. 3.0 kg

・Power supply

AC 100 ~ 200 V, 50/60 Hz

・Case material

Display board:	Steel with baked finish
Operation panel:	Steel with baked finish

・Buzzer can sound in two different tones (for display board).

* Stand for exclusive use with KT-501
KT-013: 520 (W) x 1,400 (H) x 750 (D) mm/ Approx. 12 kg

Note: The above specifications are subject to change without prior notice.

GUARANTEE

Thank you very much for purchasing SEIKO SPORTS COUNTER KT-601.
We certify that the Product is guaranteed against defects in material and workmanship according to the guarantee conditions specified herein.
If the Product malfunctions under normal use as described in this Operating Manual within one year from the date of purchase, it will be repaired without charge.
To qualify for the services under the guarantee, you must present your SEIKO SPORTS COUNTER KT-601 to the retailer from whom it was purchased, or a service facility designated by us. Packaging and transportation charges are to be paid by the owner of the Product.
Even within the guarantee period, repair services will be provided at cost in the following cases:

(1) Failure or damage caused by misuse or carelessness;
(2) Failure or damage caused by improper repair or modification;
(3) Failure or damage caused by improper handling such as dropping of the Product during transportation after purchase;
(4) Failure or damage caused by natural disasters such as fire, flood, earthquake and lightning, and other factors beyond the control of us such as smoke and other air pollution and extraordinary atmospheric pressure;
(5) Scratches, cracks or other damage on the case caused by use over time;
(6) If the name of the retailer and the purchase date are not indicated in the space below, or if such information has been rewritten; and
(7) If this Guarantee is not submitted together with the Product.

Date of purchase: Retailer:

Please note that this Guarantee is valid only if the name of the retailer and the date of purchase are properly entered by the retailer from whom your SEIKO SPORTS COUNTER KT-601 was purchased.

SEIKO TIME SYSTEMS INC.
URL http://www.seiko-sts.co.jp